GUIDE OFFICIEL STRATÉGIQUE

THE LEGEND OF ZELDA
MYSTERY OF SOLARUS DX

SOLUTION COMPLÈTE

TOUS LES DONJONS
TOUTES LES CARTES
TOUS LES OBJETS
TOUS LES QUARTS DE COEUR

NE RESTEZ PLUS BLOQUÉ !

Original Christopho Seal Of Quality

SOLARUS
AN ARPG GAME ENGINE

WWW.ZELDA-SOLARUS.COM

Zelda Mystery Of Solarus DX - Guide Officiel Stratégique
Version 1.0 - 03/06/2013

ÉQUIPE

Programmation : Christopho

Maps et énigmes : Christopho, Metallizer, Binbin, Mymy

Graphismes : Newlink, Neovyse, @PyroNet, Djipi

Musiques : Marine, Metallizer

Scénario : Guillaume F., Christopho

Tests : Thyb, Morwenn, BenObiWan

Mode d'emploi : Neovyse

Solution : Renkineko (textes, cartes et screenshots), Neovyse (mise en page)

Remerciements spéciaux : 19oj19, Yohann, HelpTheWretched, krytzz, MultiSync_XV17, et bien entendu Nintendo.

Ce sceau est votre assurance que Zelda Solarus a approuvé ce produit, et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité.

Recherchez ce sceau lorsque vous téléchargez un jeu sur le site **www.zelda-solarus.com**.

NB : Ce sceau n'est en aucun cas officiel et a pour principal but le pastiche de Nintendo.

SOLARUS
AN ARPG GAME ENGINE

Zelda Mystery of Solarus DX est un jeu amateur gratuit et à but non lucratif, développé en C++ et Lua. Ce jeu est indépendant de Nintendo.

Zelda Mystery of Solarus DX a été développé à partir du moteur Solarus, projet open-source dont le but est de fournir à la communauté un kit pour développer des jeux se rattachant au genre Action-RPG, aussi appelé Zelda-like.

Pour plus d'informations, veuillez consultez le site officiel du projet : **http://www.solarus-games.org/**

THE LEGEND OF ZELDA MYSTERY OF SOLARUS

GUIDE OFFICIEL STRATÉGIQUE

Nous vous remercions d'avoir téléchargé le jeu **The Legend Of Zelda : Mystery Of Solarus**. Vous trouverez dans ce guide des explications complètes pour finir l'aventure de fond en comble, en collectant tous les Fragments de cœur, tous les objets et toutes les clés, le tout au fur et à mesure de votre progression. Il existe également une **solution vidéo** disponible sur le site, dans le cas où vous êtes toujours bloqué.

Mais attention ! La soluce redonne, la plupart du temps, tout son intérêt au jeu lorsque vous êtes bloqué au point de ne plus pouvoir progresser. Toutefois, une astuce peut tuer tout l'intérêt d'un jeu : par exemple une fois que vous aurez appliqué la solution complète, vous n'y jouerez certainement plus ensuite. Par conséquent, réfléchissez bien avant d'utiliser telle ou telle astuce…

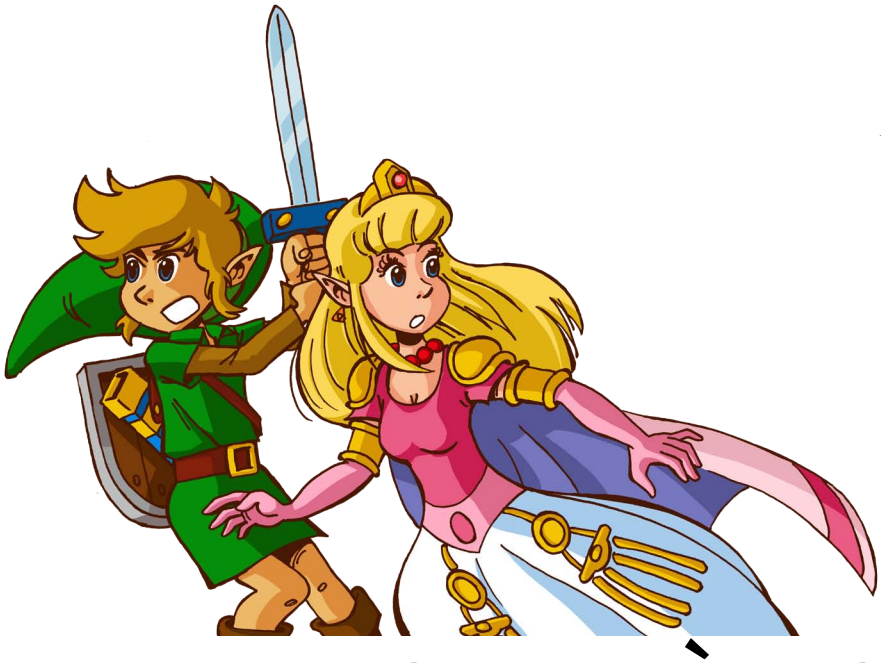


TABLE DES MATIÈRES

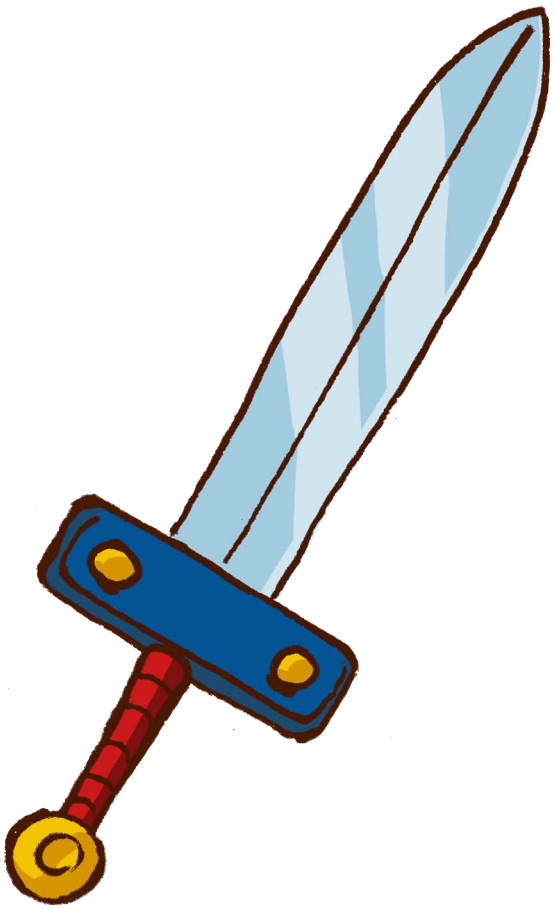
1. QUÊTE PRINCIPALE 7
    1. L'Éveil du héros 8
        1. Le village 8
        2. Caverne de Lyriann 10
    2. Donjon de la Forêt (Niveau 1) 12
        1. Le donjon 12
        2. Mini-boss : Khorneth 13
        3. Suite du donjon 13
        4. Boss : Papillosaur King 13
        5. Plan 14
    3. Les caves jumelles 16
    4. Caverne du Roc (Niveau 2) 18
        1. Le donjon 18
        2. Mini-boss : Khotor 18
        3. Suite du donjon 19
        4. Boss: Phenix 19
        5. Plan 20
    5. Des Ténèbres à la Lumière 22
    6. Antre de Maître Arbror (Niveau 3) 23
        1. Le donjon 23
        2. Mini-boss : Mowatulla 24
        3. Suite du donjon 24
        4. Boss : Maître Arbor 25
        5. Plan 25
    7. Les Pancartes en folie 28
    8. Palais de Beaumont (Niveau 4) 29
        1. Le donjon 29
        2. Boss : Flora Gohma 30
        3. Plan 30

9. Une impression de déjà-vu 32
10. Château d'Hyrule (Niveau 5) 33
1. Le donjon 33
2. Boss : Aganhim 35
3. Plan 35
11. Les ténèbres au bout du tunnel 38
1. Épreuve de la Rivière 38
2. Épreuve de Beaumont 39
3. Épreuve de la Montagne 40
12. Dédale d'Inferno (Niveau 6) 41
1. Le donjon 41
2. Mini-boss : Mêlée Bibdo 42
3. Suite du donjon 42
4. Boss: Drakomos 42
5. Plan 43
13. Le festival des clés 47
1. Grotte des Bois Perdus 47
2. Grotte des Fées de Lyriann 48
3. Grotte de la Cascade 49
14. La Tour des Cieux (Niveau Secret) 50
1. Le donjon 50
2. Boss: Poutroxor 51
3. Plan 51
15. Temple du Cristal (Niveau 7) 55
1. Le donjon 55
2. Boss: Gelidrak 57
3. Plan 57
16. Miroir, mon beau miroir 61
17. Donjon des Pics Rocheux (Niveau 8) 64
1. Le donjon 64
2. Boss : Billy Le Téméraire 65
3. Boss : Agahnim 66
4. Plan 66
18. Temple des Souvenirs (Niveau 9) 71
1. Le donjon 71
2. Boss: Ganon 73
3. Plan 73

2. ANNEXES 81
1. Fragments de cœur 82
2. Objets secondaires 85
1. Flacons magiques 85
2. Précis d'Escrime 85

3. CARTES D'HYRULE 87
1. Carte du Monde 88
2. Table des cartes 92

1. Quête principale



1. L'Éveil du héros

1. Le village

Préparatifs

Après l'introduction, sautez de votre lit et ouvrez le coffre contenant votre **Bouclier**, et profitez-en pour casser tous les vases : **5 rubis** vous seront octroyés en tout. Ne vous occupez pas de la salle de droite, vous ne pourrez y aller qu'un peu plus tard.

Sortez de la maison, et parlez au singe pour qu'il vous laisse passer. Dirigez-vous vers le nord, en longeant la falaise sur la droite. Vous apercevez une corniche depuis laquelle vous pouvez sauter, avec des feuilles traversant la barrière en diagonale. Sautez donc. Dans le coffre se trouve **50 rubis**. Prenez-les maintenant, ils vous seront nécessaires, puis allez dans la grotte à gauche.

Carte 1 - Maison de Link

Le coffre visible à l'entrée est vide. Dans la seconde salle, il y a un interrupteur de cristal (n'y touchez pas avec les vases, cela ne sert à rien). Sous le vase en haut à gauche se trouve **5 rubis**, et celui à droite **1 rubis**. Continuez votre route par la droite, et activez l'interrupteur grâce à un vase. La suite est linéaire. Lorsque vous arrivez au sol piégé qui vous déporte, prenez par le déporteur du bas. Vous arrivez de l'autre côté. Grimpez les escaliers, et prenez les **3 rubis** bleus. Revenez sur vos pas, et dirigez-vous vers le nord. Achetez l'Épée pour **75 rubis** (vous devriez en avoir 76 si vous avez suivi les étapes de ce guide). Vous êtes désormais armé pour continuer l'aventure.

Ressortez de la forge (en prenant l'escalier et en vous laissant tomber de la plateforme à l'entrée, ce sera plus rapide). Dirigez-vous vers le sud sans oublier de détruire tous les buissons sur votre passage. Si vous voulez tailler des buissons rapidement, mettez-vous face à la ligne de buisson, et restez appuyé sur l'épée tout en avançant. Cela évite de tirer plusieurs coups d'épée pour une ligne droite.

Continuez d'aller vers le sud, en passant dans l'allée entre les arbres. Vous avez un coffre à l'ouest avec **20 rubis**, ainsi que des rubis cachés derrière les arbres juste à côté. Prenez-les, et vous devriez être à peu près aux alentours de 50 rubis. Retournez au village, et si vous n'avez pas les 50 rubis, tranchez quelques buissons, tuez quelques soldats, et faites des allers-retours chez vous pour soulever les vases jusqu'à les avoir.

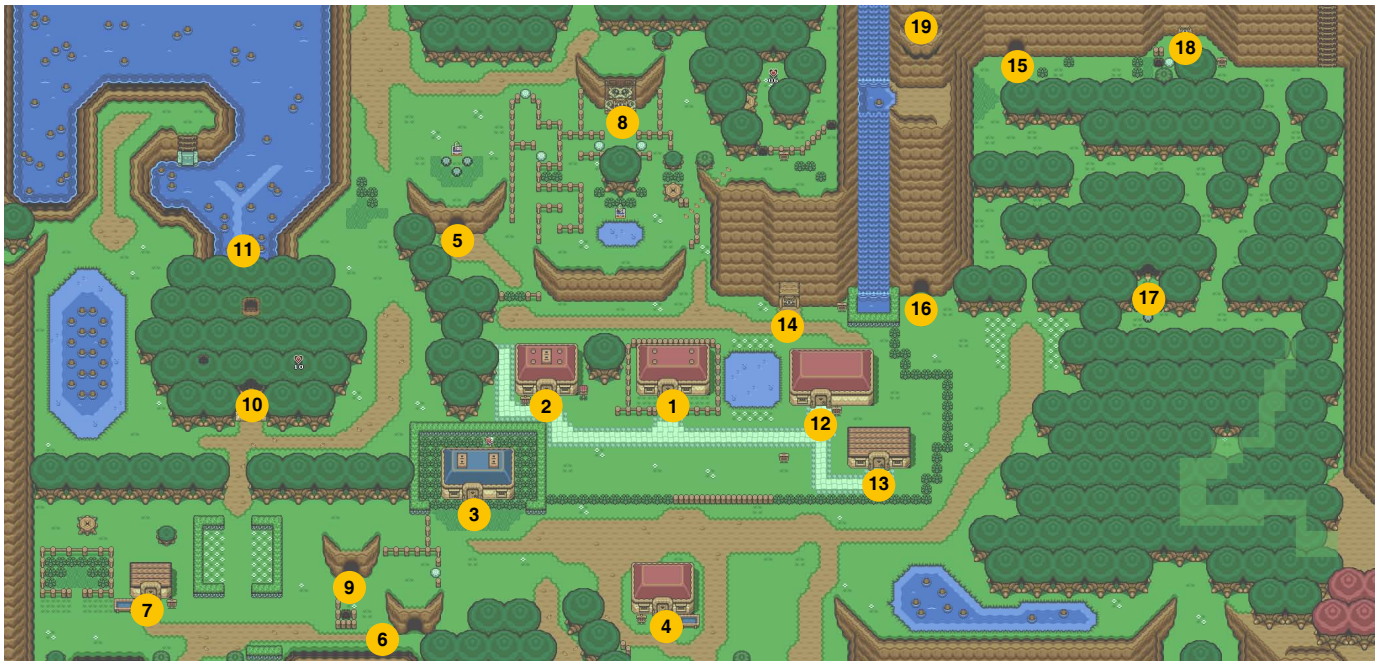
La maison à gauche de celle de Link (pour rappel, celle de Link possède une barrière) est le magasin. A l'intérieur, vous trouverez **3 pommes** pour 25 rubis. Achetez-en deux (donc 6 pommes pour 50 rubis). Ne les consommez surtout pas, et allez à la pâtisserie, au sud de la maison de Link. Sortez-en dès que vous êtes entré. Le pâtissier vous demande de contribuer à sa tarte aux pommes en lui apportant 6 pommes : idéal, vous les possédez ! Il vous donne votre premier **Flacon Magique**. Vous devez le remplir, soit dans la fontaine du village, soit dans l'abreuvoir devant la pâtisserie (plus proche).

Rendez-vous maintenant chez Sahasrahla et parlez-lui. Sa maison est dans le même écran que celle de Link, au sud-ouest du magasin, entourée d'herbes et d'un épais muret. Après vous avoir expliqué la situation, il vous donne la **Carte du monde** et vous autorise à visiter sa cave.

Descendez et suivez le seul chemin qui se présente à vous. Traversez les deux salles. Vous arrivez dans la chambre froide. Utilisez sur la porte gelée l'eau que vous avez récupéré. Elle se libère et vous permet de récupérer la **Clé de Terre**. Vous pouvez désormais visiter la cave du village. Sortez de chez l'ancêtre et dirigez-vous vers l'est après avoir récupéré la fée dans les herbes au nord de sa maison (et l'avoir stocké dans votre nouveau flacon). Ce sera un avantage considérable pour la suite.

Si vous avez assez de rubis, arrêtez-vous dans la Maison des Rubis (une pancarte indique de quelle maison il s'agit) pour récupérer un Fragment de Cœur. C'est le jeu tout à droite. Repérez le bon chemin à faire avant de parler au personnage, et allez au bout du chemin. Pour information, le bon chemin est celui de gauche. Une fois le mini labyrinthe passé, le compte à rebours s'arrête et vous avez tout le temps de pousser les blocs (il n'y a qu'une seule façon de faire, voir l'image si vous avez un doute) et récupérer l'argent ainsi que le **Fragment de Cœur #01**.

Carte du village

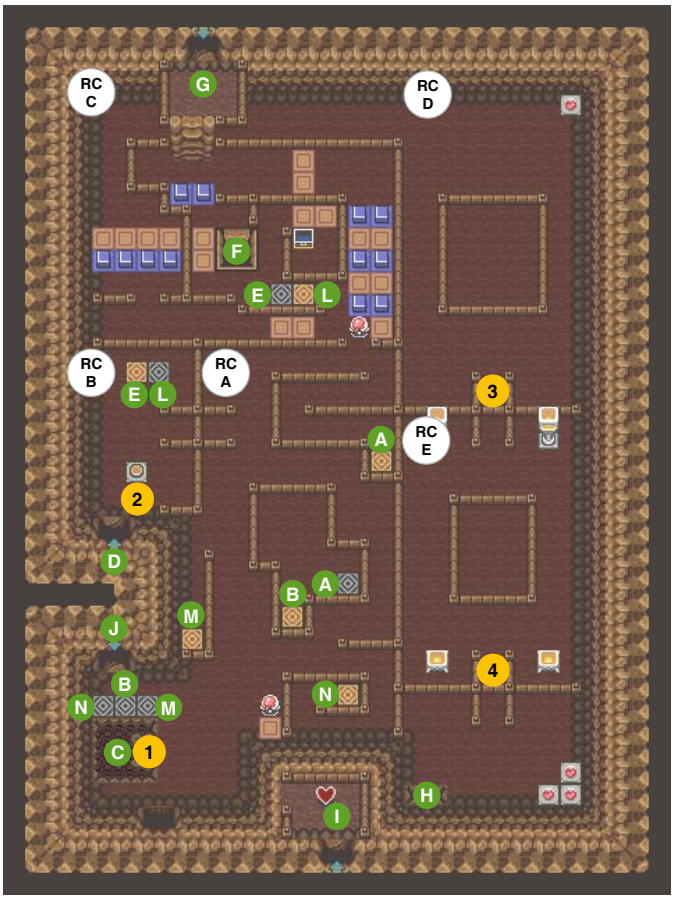


Carte 2 - Village de Lyriann

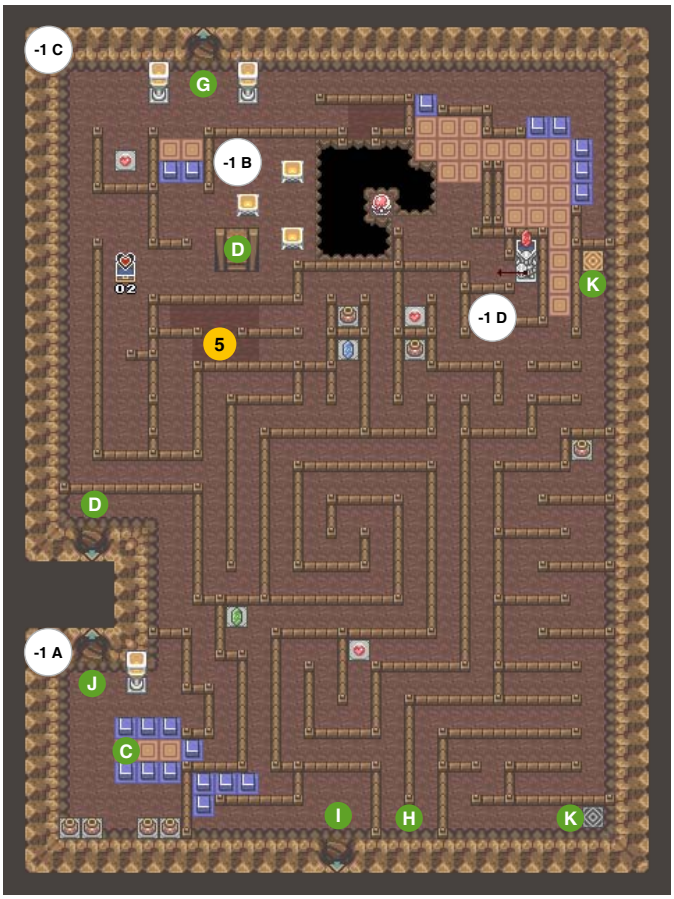
1. Maison de Link
2. Magasin / Armurerie
3. Maison de Sahasrahla
4. Pâtisserie
5. Cave du Forgeron
6. Caverne du trou fleuri
7. Cabine télépathique
8. Caverne de Roc (Niveau 2)
9. Cave aux bombes
10. Antre de Maître Arbror (Niveau 3)
11. Entrée secrète Antre de Maître Arbror
12. Maison des Rubis
13. Maison de Mamie Lyly
14. Caverne de Lyriann
15. Fontaine des Fées de Lyriann
16. Cave de la Clé d'Os
17. Cave des Bois Perdus
18. Cave des Coffres
19. Tunnel de la Cascade

2. Caverne de Lyriann

Carte



Carte 3 - Caverne de Lyriann - RDC



Carte 4 - Caverne de Lyriann - Sous-sol 1

Légende

5	Descriptions
L	Téléporteurs, portes et correspondances
-1 D	Salles : étage et nom de salle

#	Description
1	Sauter depuis l'excroissance
2	Ouvre le raccourci à droite
3	Tuer tous les Popos pour ouvrir le passage
4	Tuer tous les Popos pour ouvrir le passage
5	Marcher uniquement sur la partie sud du sol

Salle	Ennemis
-1 C	Soldat (x1)
-1 D	Popo (x3)
RC A	Popo (x1)
RC B	Popo (x1)
RC D	Popo (x4) Tetdoss (x2)
RC E	Popo (x4) Tetdoss (x2)

A côté du vieillard de la fontaine se trouve l'entrée de la Caverne de Lyriann. Allez-y et utilisez la Clé de Terre. Prenez le téléporteur au nord-est par rapport à Tom et parlez-lui. Après vous avoir fait un topo, il vous met au défi de récupérer le trésor de cette caverne. Pour ce faire, il vous prête son **Boomerang**.

Prenez le téléporteur et vous êtes à nouveau devant l'entrée. Activez l'interrupteur de cristal, et sautez dans le trou depuis la légère excroissance qui s'y avance. Vous atterrissez sur les plots oranges. Sautez sur la droite et suivez le seul chemin disponible qui vous amène à un escalier vous ramenant au rez-de-chaussée. Sous le vase se trouve un bouton activant la sortie vers l'entrée. Vous n'aurez plus besoin de passer par le trou pour revenir au téléporteur de cette salle. Avant d'y rentrer, activez une nouvelle fois l'interrupteur de cristal pour que les plots bleus soient levés. Prenez donc le téléporteur, et prenez l'escalier (le coffre ne sert à rien, il est vide). Grâce au Boomerang, activez l'interrupteur de cristal et remontez l'escalier.

Vous pouvez désormais monter sur la plateforme pour redescendre au -1 en étant dans la partie nord. Sur la droite, une partie du sol est plus foncée. Il s'agit de l'indice sur la prochaine chose à faire. Il faut lancer le boomerang en direction de l'interrupteur de cristal et immédiatement se coller sur la droite pour qu'au retour il l'active. Remontez au rez-de-chaussée, puis allez sur la droite devant le premier plot que vous croisez. Vous pouvez activer l'interrupteur de cristal grâce à votre boomerang, il passe au travers des plots. Activez-le constamment tout en avançant pour enfin vous retrouver à côté de celui-ci. N'entrez surtout pas dans le téléporteur, il vous ramène à l'entrée et vous devrez refaire tout ça à nouveau !

Une fois à côté de l'interrupteur de cristal, baissez les plots oranges, passez, puis baissez les bleus. Il faut maintenant lancez le boomerang et se ruer vers le nord avant qu'il n'atteigne le téléporteur pour être sur les plots bleus avant qu'ils remontent. A savoir que pendant l'animation où Link lance le Boomerang, vous pouvez déjà appuyer vers le haut, il ne changera pas de direction avant que le boomerang ne soit lancé.

Vous pouvez désormais passer sous la plateforme vous menant à l'étage inférieur. Prenez garde au Tetdoss (ennemi invincible qui saura vous mener la vie dure), et tuez tous les ennemis. Il faudra le faire dans chaque salle pour pouvoir avancer. Dans la seconde salle, les Tetdoss vont toujours dans la même direction, laissez-les passer et suivez-les à une distance respectable. Si vous vous retrouvez en mauvaise posture, cachez-vous à côté d'une torche, le plus éloigné possible du centre de la pièce, et soyez prêt à accueillir les Popos au cas où (les Tetdoss ne devraient pas pouvoir vous atteindre). Les vases dans la dernière salle contiennent des cœurs au besoin. Sautez dans le trou.

Vous vous retrouvez dans un mini-labyrinthe. Prenez par la gauche en direction du pot, continuez tout droit jusqu'à rencontrer un croisement, où il y a les quatre pots : prenez sur la gauche pour passer entre ces quatre pots. Avant que le sol ne devienne sombre, passez par le sud : le nord est piégé et vous empêchera de passer. Vous pouvez ainsi récupérer le **Fragment de Cœur #02**. Revenez au croisement avec les quatre pots, et cette fois prenez à droite. Ne prenez pas le téléporteur et passez plutôt au niveau des plots oranges. Longez le muret sur la gauche jusqu'à la statue et tirez-la d'un cran. Profitez-en pour activer l'interrupteur de cristal. Vous pouvez le faire soit en diagonale depuis les plots oranges, soit le faire de face et vite aller vers le nord pour montez sur les plots oranges tant qu'ils sont baissés. Rebroussez chemin pour récupérer le coffre : il contient **20 rubis**.

Depuis l'embranchement des quatre pots, reprenez sud puis ouest directement. Un autre point de repère est depuis le premier pot que vous avez croisé lorsque vous êtes tombés : à partir de celui-ci, longez toujours le mur sur votre gauche. Vous arrivez à un passage faisant une spirale (carrée certes, mais une spirale), et continuez sur le seul chemin disponible. Vous arrivez au dernier escalier vous menant au **Réceptacle de Cœur**. Sortez en sautant par la gauche , Tom récupère automatiquement son boomerang. Il vous promet de vous donner un coup de main lorsque vous serez dans le besoin.

Si vous n'aviez pas assez pour récupérer le Fragment de Cœur #01, vous devriez pouvoir l'avoir désormais. La suite vous attend à l'ouest d'où vous avez ouvert le coffre avec 20 rubis et récupéré les rubis cachés derrière les arbres, au sud-ouest du village. Tom vous descendra une échelle lorsque vous serez devant le premier donjon.

2. Donjon de la Forêt (Niveau 1)

1. Le donjon

Dans un premier temps, descendez de la plateforme et soulevez le vase dans le coin inférieur gauche. L'interrupteur en dessous ouvrira la porte au nord. Une fois la porte passée, elle se referme derrière vous. Pour la rouvrir, il faudra soulever le vase au nord en passant par l'escalier et passer sur l'interrupteur, mais auparavant soulevez le vase à votre droite immédiate. Un coffre apparaît, vous donnant la **Carte du donjon**.

Longez ensuite le mur de gauche en faisant attention aux trous, et allez dans la salle à l'est. Notez bien la fissure au nord du mur, derrière se cache le **Fragment de Coeur #07** que vous pourrez obtenir dès que vous aurez les bombes. Tuez les Popos jusqu'à récupérer une **Petite Clé**. Redescendez ensuite dans l'entrée et actionnez la porte à droite. Dans cette salle, tuez tous les ennemis pour faire apparaître le coffre contenant la **Boussole**, puis descendez par l'escalier de cette même salle.

Une fois arrivé à ce nouvel étage, nettoyez la map mais ne touchez pas aux jarres qui emprisonnent le Tetdoss. Cette salle consiste à trouver un moyen de prendre le coffre situé derrière les trois sols piégés. Pour cela, il va falloir placer les blocs de façon à ce que vous ne puissiez plus être déporté du couloir.

Une fois le ménage terminé, commencez par pousser le bloc le plus proche de votre arrivée selon le trajet indiqué sur la carte. Il vaut mieux commencer par le placer en haut à droite des tapis roulants pour éviter tout blocage malencontreux. Une fois le premier bloc placé, faites glisser le second se trouvant dans la porte de gauche. Une fois ce nouveau bloc à destination, allez récupérer le dernier bloc dans la salle nord-ouest. Tuez le Popo si ce n'est déjà fait, actionnez le levier de cristal pour pouvoir récupérer le **Croissant** dans le coffre bloqué par les plots bleus, puis faites glisser le bloc jusqu'aux vases. Là, le Tetdoss risque d'être gênant. Pour limiter au maximum la casse, il est conseillé de procéder vase par vase. En premier lieu, enlever le vase du coin haut gauche et y placer le bloc. Puis, lorsque le Tetdoss dévie de la trajectoire du prochain vase que vous visez, détruisez le vase et glissez-y vite le bloc. Il est désormais pris au piège et vous pouvez encore avancer le bloc d'un cran vers le bas (ou vers la droite si vous avez détruit le vase en bas du premier).

A ce stade, votre bloc est dans le carré intérieur des vases, dans le coin haut gauche. La prochaine étape va vous obliger à libérer le Tetdoss en cassant un vase, peu importe lequel (de préférence celui sur la trajectoire entre le bloc et la porte), et une fois le Tetdoss libéré il faut ne pas se laisser décourager par les coups qu'il peut donner, et toujours pousser le bloc jusqu'à arriver à la porte. N'oubliez pas qu'il est plus rapide de pousser le bloc en maintenant la touche action qu'en ne faisant qu'avancer.

Une fois dans la porte, vous êtes en sécurité et vous pouvez finir le trajet comme avec le second bloc. En vous débrouillant bien, vous pouvez éviter totalement le Tetdoss ou vous en tirer avec deux coups maximum porté par lui. Une fée vous attend dans peu de temps si vous vous sentez un peu bas en énergie.

Une fois l'énigme des blocs terminés, vous récupérez la **Grande Clé**. Réactivez l'interrupteur de cristal afin que le bleu soit levé et l'orange baissé. La salle sur la droite contient un interrupteur ouvrant la porte au nord sur le dernier vase de la rangée. La prochaine salle contient des vases avec des coeurs et une fée. Si vous pouvez, stockez la fée, car il y a suffisamment de coeurs sous les autres vases pour vous remettre toute votre vie. Passez à l'étage supérieur, puis une seconde fois. Vous arrivez dans la salle de Khorneth, le mini-boss du donjon.

2. Mini-boss : Khorneth

Khorneth n'est pas un ennemi très difficile. Ses points faibles sont en premier lieu ses ailes et ensuite son corps. Quatre coups à chaque aile, et cinq coups au corps auront raison de lui. Si vous avez du mal à le toucher car il bouge constamment, attendez qu'il s'immobilise pour donner un coup d'aile : l'ampleur du mouvement fait que vous devriez pouvoir le toucher tout en étant assez loin pour l'esquiver s'il vient vers vous. Notez que pour l'instant, ses ailes sont insensibles aux coups chargés (ils ne font pas deux fois plus de dégâts comme cela devrait).

3. Suite du donjon

Une fois Khorneth détruit, continuez sur la prochaine salle en T, et bifurquez vers le bas. Les jarres contiennent encore une fois des coeurs et des fées. Sortez du donjon : vous avez le **Fragment de Coeur #03**. Sautez ensuite de la falaise pour rentrer à nouveau dans le donjon par l'entrée principale.

Désormais, vous pouvez récupérer la **Poigne de Fer** dans le Grand Coffre de l'entrée. Dirigez-vous à nouveau vers la salle en T au second étage, mais cette fois-ci continuez tout droit. Votre mission sera de tuer tous les ennemis de cette salle. Les Minillosaurs peuvent paraître violents, cachez-vous dans la porte si vous vous sentez submergé par les ennemis. Pour détruire le dernier ennemi (le Popo sur la corniche), vous devez pousser le bloc vers le haut après avoir fait le tour de la salle par le bas, puis revenez dans la salle en T pour prendre l'escalier et pousser le bloc vers la gauche.

Une fois la salle nettoyée, vous avez accès à la **Clé du Maître** (soulevez les pierres pour atteindre le coffre). Il vous suffit ensuite de vous diriger une nouvelle fois vers l'escalier gauche de la salle en T, puis vers l'est pour arriver devant la porte du Maître des Lieux. Utilisez la clé et sautez dans le trou. Vous arrivez devant votre premier boss.

4. Boss : Papillosaur King

La salle est entourée de choux-péteurs que vous pouvez désormais porter grâce à votre Poigne de Fer. Le boss ne fait que se balader dans la salle en vous envoyant ses enfants en pleine poire (des oeufs qui ensuitent deviennent des Minillosaurs).

Le but est de prendre les choux-péteurs et de les lancer sur le King. Plus vous lui ferez de dégâts, et plus il vous enverra de ses infernales engeances.

Une astuce consiste à rester sur un côté de la salle lorsqu'il lance ses oeufs, pour concentrer les ennemis au même endroit, et d'aller à l'opposé pour lancer la bombe, mais vous pouvez aussi vite vous retrouver submergé par les rejetons.

Une autre possibilité est de ne pas se poser de questions et d'envoyer les chou-bombes en suivant un trajet précis (par exemple le sens des aiguilles d'une montre).

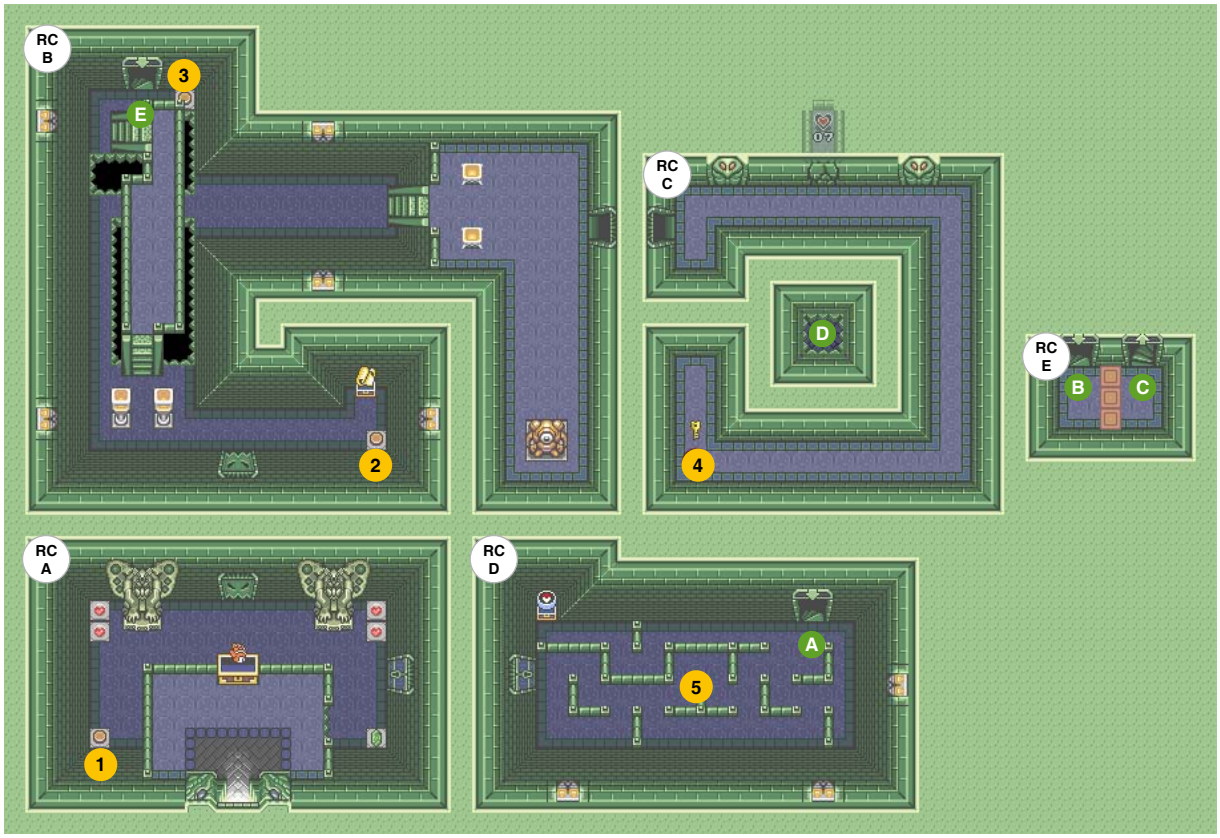
Une dernière façon de procéder est de tuer les Minillosaurs à grand renfort de choux-péteurs (ça les tue en un coup), mais vous risquez de ne pas vous en sortir sur la fin car les choux-péteurs mettent du temps à repousser. Une technique approuvée est de lui couper l'herbe sous le pied : au moment où il va lancer ses oeufs, un petit bruit se fait entendre. Il suffit de lancer le colis au moment où vous entendez ce son, ça l'empêchera de lancer sa progéniture.

N'oubliez pas que vous pouvez laisser la fée vous redonner de la vie si vous vous retrouvez à court de coeurs, vous permettant de vous jeter à corps perdu dans la bataille. Six bombes suffiront à avoir raison de cet énorme lépidoptère, mais attention au dernier coup : au lieu de se balader aléatoirement dans la salle, le King vous foncera dessus !

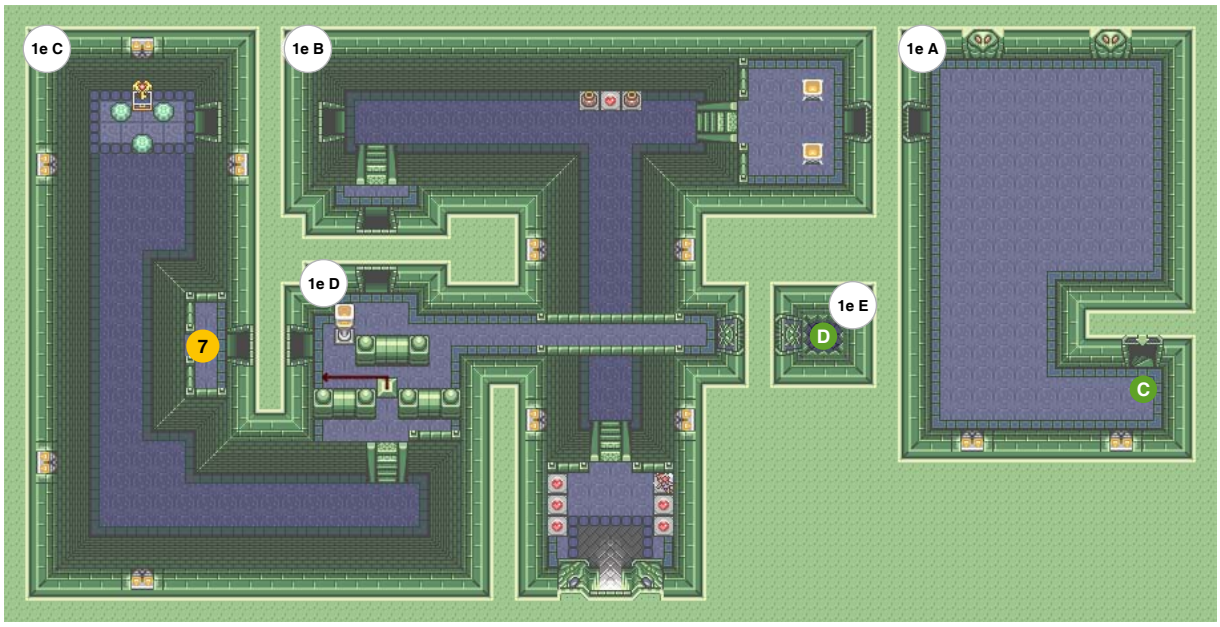
Vous avez vaincu ce monstre, vous avez droit à un nouveau **Réceptacle de Coeur** et pouvez aller libérer le premier Enfant de Solarus.

5. Plan

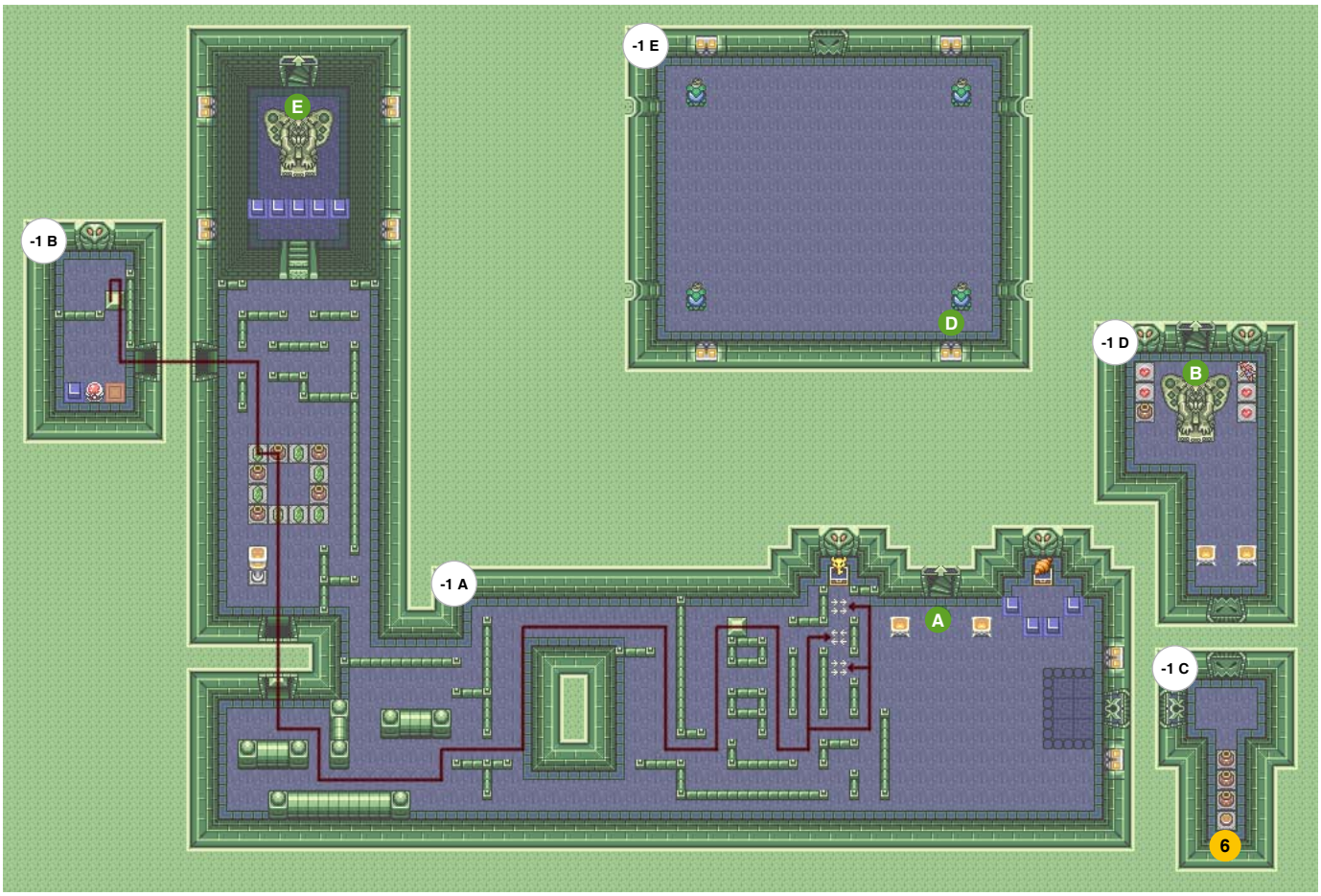
Carte



Carte 5 - Donjon de la Forêt - RDC



Carte 6 - Donjon de la Forêt - Étage 1



Carte 7 - Donjon de la Forêt - Sous-sol 1

Légende

- 5 Descriptions
- L Téléporteurs, portes et correspondances
- -1 D Salles : étage et nom de salle

#	Description
1	Ouvre la porte au nord
2	Fait apparaître le coffre
3	Ouvre la porte au sud
4	Clé détenue par un Popo
5	Tuer tous les ennemis pour faire apparaître le coffre
6	Ouvre la porte au nord
7	Tuer tous les ennemis pour faire apparaître le coffre

Salle	Ennemis
-1 A	Soldat (x3) Popo (x5) Tetdoss (x1)
-1 B	Popo (x1)
-1 E	Papillosaur King (BOSS)
RC B	Tetdoss (x1) Soldat (x1)
RC C	Popo (x6)
RC D	Popo (x4)
RC A	Khorneth (MINI-BOSS)
1e B	Tetdoss (x1)
1e C	Popo (x4) Tetdoss (x2) Minillosaur (x3)

3. Les caves jumelles

Retournez à la Cave de la Maison de Sahasrahla et soulevez les jarres ainsi que la pierre pour avoir accès à l'**Arc**. Il vous manque les flèches, mais vous en trouverez dans les buissons, les jarres ou en tuant des ennemis.

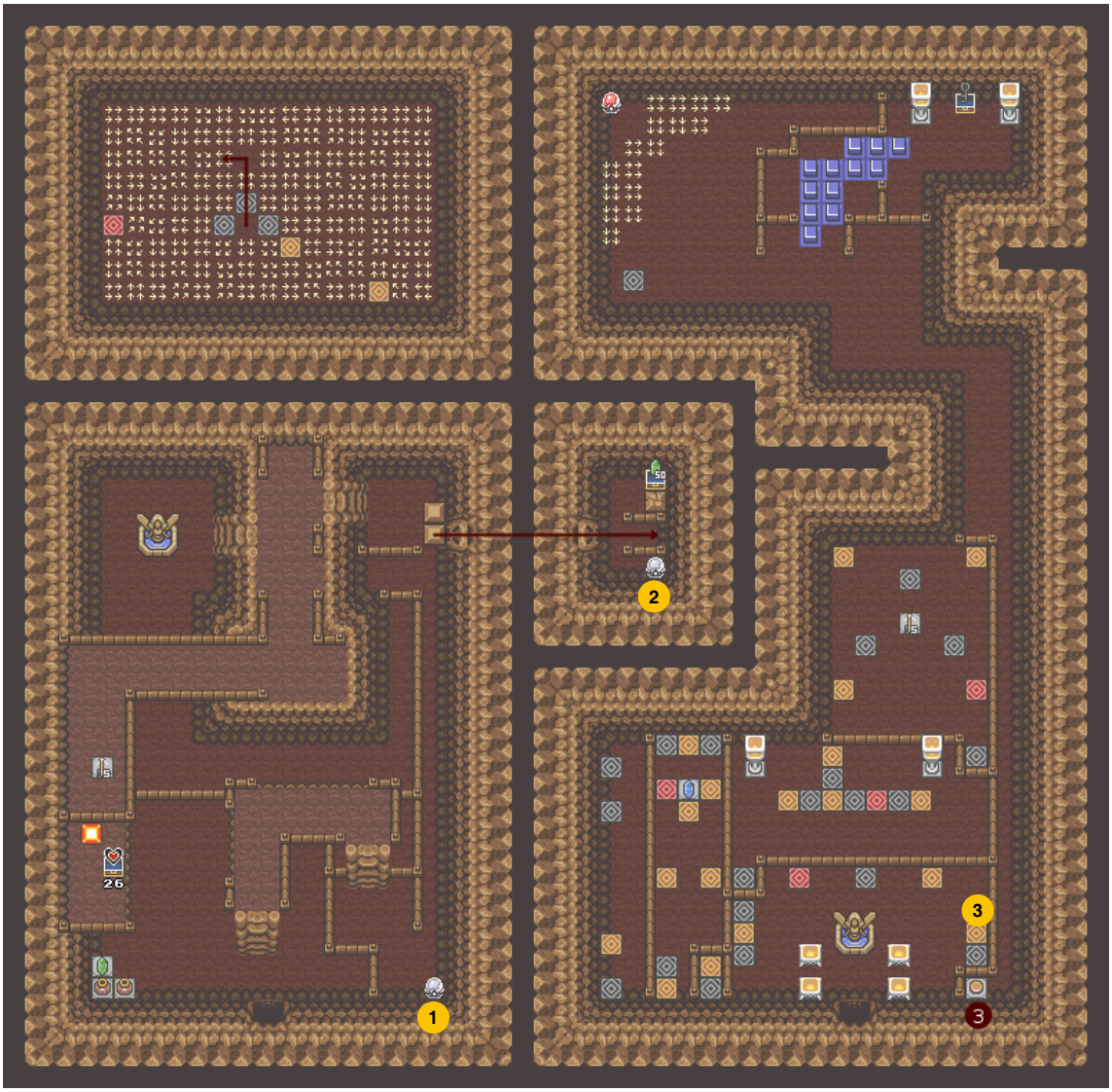
Ressortez, et allez à l'est en soulevant la pierre et tombez dans le trou situé entre les deux grottes. Vous êtes dans la Caverne du Trou Fleuri, et vous pouvez attraper le **Fragment de Coeur #04**. Vous devriez donc avoir un nouveau coeur complet. Ressortez par la droite, et retournez à l'entrée du premier donjon.

Au sud, vous trouverez un dédale de pierre et deux grottes. Sautez d'abord depuis la corniche pour aller sur l'entrée est de ces grottes jumelles. Dans cette salle, allez taper l'interrupteur de cristal sur la droite. Remontez sur la plateforme et sautez au nord. Ne vous préoccupez pas du coffre à l'ouest, vous ne pourrez l'avoir que beaucoup plus tard dans le jeu (il renferme le **Fragment de Coeur #26**). Contournez la plateforme par la gauche et continuez tout droit pour accéder aux blocs sur la droite. Poussez celui du bas jusqu'au bout du chemin afin de vous libérer le passage au second interrupteur de cristal. Encore une fois, le coffre de cette salle ne vous sera accessible que plus tard, quand vous aurez les bombes : il contient **50 rubis**.

Sortez de la caverne et cette fois-ci, pénétrez par l'entrée Est des Caves Jumelles (pour cela, il vous faut vous frayer un passage parmi les pierres, mais le labyrinthe est assez simple : allez jusqu'à la pierre noire, prenez le chemin en face et après la pierre que vous aurez soulevé, longez la barrière gauche). Il s'agit d'un dédale de téléporteur comme vous en rencontrerez beaucoup dans le jeu. Sur la map, les téléporteurs à prendre sont d'une couleur différente. Dans l'entrée, il faut prendre celui au nord-ouest, puis celui à gauche de la jarre, le second en partant de la droite, prenez le contenu de la jarre (elle contient des flèches), puis entrez dans le téléporteur en bas à droite.

Vous êtes désormais dans le dédale des tapis roulants. Le bon chemin est vers le haut, puis vers la gauche. Laissez vous porter donc jusqu'au dernier téléporteur (celui de gauche) qui vous amène dans la dernière salle. C'est ici qu'il vous faudra l'arc et les flèches : pour activer l'interrupteur de cristal protégé par les tapis roulants. Vous obtenez ainsi la **Clé de Roc**. Vous pouvez ressortir des grottes jumelles en suivant le couloir au sud. Le bouton ouvre le passage vers la sortie.

Retournez au village (évitez de trop soulever de pierres pour l'instant, leurs butins sera plus utile un peu plus tard…) en restant toujours au plus haut du labyrinthe : c'est la sortie la plus simple et rapide. Retournez jusqu'à la flaque d'eau à côté de chez le forgeron, là où vous avez sauté en biais (en suivant les feuilles) pour la première fois. Au nord se trouve une porte fermée, qui est l'entrée du second donjon. Engouffrez-vous dans la suite de l'aventure !



Carte 8 - Caves Jumelles

#	Description
1	Ouvre la porte menant au second interrupteur de cristal
2	Fait disparaître la statue de la seconde entrée
3	Ouvre un raccourci vers la sortie

4. Caverne du Roc (Niveau 2)

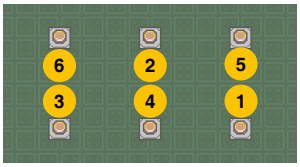
1. Le donjon

Passez directement dans la salle de gauche une fois entré dans le donjon. Activez l'interrupteur de cristal, et grâce au Chou-Péteur, passez de l'autre côté des plots en l'envoyant depuis les plots bleus, puis montez dès que vous voyez un embranchement : l'entrée de l'escalier est bloquée par les plots bleus. Soulevez les deux vases, sous l'un d'eux se trouve un interrupteur qui ouvre le passage vers la suite. Rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement, prenez l'escalier qui descend d'un étage, vous y trouverez un coffre ainsi qu'un indice. Ce coffre contient **5 flèches**, gardez-les précieusement si vous n'avez pas eu le temps d'en récupérer d'autres sur le chemin vers le donjon, vous en aurez besoin de 4 dans pas si longtemps. Remontez d'un étage, puis montez l'escalier sur la gauche. Un coffre contenant **5 rubis** s'y trouve. Sautez de la corniche que vous avez libéré grâce à l'interrupteur plus tôt, et suivez le seul passage possible.

Sous le Chou-Péteur se trouvera toujours une flèche, si vous en manquez vous savez où venir. Attention à bien lancer le Chou-Péteur au loin, ils explosent sur les murets. Le quatrième pot contient une **Petite Clé**. Activez l'interrupteur de cristal pour faire descendre les plots bleus, puis au choix utilisez soit le Chou-Péteur, soit une flèche pour refaire monter les plots bleus alors que vous êtes dessus. Puis envoyez une flèche et allez vite sur la droite dès que la flèche est tirée pour vous retrouver sur les plots oranges tant qu'ils sont baissés : ils vont remonter dans le même temps, libérant l'accès à l'escalier. Le Skeletor sur la plateforme supérieure possède une **Petite Clé**. Redescendez de cette plateforme et allez à l'escalier en haut à gauche de la salle (il faut pour cela activer l'interrupteur depuis les plots oranges, et pour revenir il vous faudra une flèche). Il vous mènera dans une petite salle avec la **Carte** du donjon.

Rebroussez chemin et passez sous la plateforme où se trouve le Skeletor. Comme vous pouvez le constater sur la carte, vous pouvez accéder au **Fragment de Coeur #05** en faisant le tour par le bas et en soulevant un pot (guettez le bouton Action pour voir quand il passe en « Soulever »), puis redescendez en longeant le mur de droite. Vous arrivez à un coffre contenant une troisième **Petite Clé**. En poussant les blocs (celui du haut vers la droite, celui de gauche vers le bas et celui de droite vers la droite) vous pouvez retourner à l'entrée. Vous allez utiliser vos trois clés d'un seul coup : allez de suite vers le haut et enlevez le bloc verrouillé, passez la porte verrouillée (vers l'ouest), et encore la seconde porte verrouillée (vers le nord). Dans la salle suivante, vous avez deux statues cyclopes. Décochez deux flèches dans chacune en alternant obligatoirement entre la statue de droite et celle de gauche pour faire apparaître un escalier vers le nord puis une porte dérobée sur l'est. Passez d'abord vers l'est : vous récupérez la **Grande Clé** du donjon. Descendez ensuite l'escalier découvert quelques secondes avant.

Vous êtes désormais dans une très grande salle. Allez dans un premier temps directement vers le sud pour récupérer la **Boussole** dans un coffre, puis placez-vous à l'intersection suivante à côté de la jarre, derrière les deux rangées de plot de couleur différentes. Les plots oranges doivent être baissés. Décochez une flèche et descendez immédiatement : les plots oranges se relèvent alors que vous êtes dessus. Vous pouvez désormais passer dans la salle suivante grâce à la **Grande Clé**. Dans cette salle, suivez les chiffres de l'image ci-contre, ou la flèche dans la carte globale. Si aucune image ne s'affiche, voici l'ordre à respecter :



L'activation dans le bon ordre des boutons vous donne accès à la **Clé du Maître**. Pour la récupérer, dirigez-vous vers le nord et longez le mur à droite. Une fois en possession de cette clé, quittez cet étage par le nord. Vous arrivez dans la salle du mini-boss.

2. Mini-boss : Khotor

Khotor n'est pas tellement dangereux. Surveillez son fléau, et lorsqu'il se raccourcit attaquez-le à l'épée. Il craint aussi les lancers de vase et les flèches. Six coups seront nécessaires, sachant que l'épée pour cet ennemi en particulier fait autant de dégât qu'un jet de vase. Les flèches sont assez inefficaces : les dégâts sont réduits de moitié sur lui, et il vous faudra donc douze flèches pour l'abattre si vous n'utilisez que l'arc.

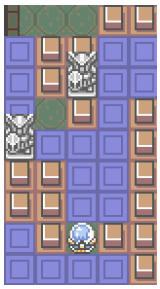
Une fée vous récompense de votre victoire, prenez-la et dirigez-vous vers l'est. Un Grand Coffre s'offre à vous, contenant les **Bottes de Pégase**.

Selon la version du jeu, vous n'êtes pas dans l'obligation de l'équiper pour courir : restez appuyé sur la barre espace ou la touche action (utilisée pour parler) pour foncer comme l'éclair. Cette technique vous rend généralement invincible, et vous faites autant de dégâts qu'une attaque cyclone, elle est très importante pour les boss.

3. Suite du donjon

Sautez dans le trou, vous atterrissez au nord de l'immense salle de l'étage inférieur. Dirigez-vous vers le sud, et activez l'interrupteur de cristal à l'ouest pour baisser les plots orange avant de revenir au niveau de la jarre. Cette fois-ci, prenez la jarre et jetez-la afin d'éviter toute gêne. Sur la même ligne de carrelage que la jarre, postez-vous contre le mur de droite pour vous permettre une meilleure marge de manœuvre, faites face vers l'ouest (l'interrupteur de cristal). Tirez une flèche, et courez immédiatement vers le sud. N'hésitez pas à commencer déjà à appuyer vers le bas pendant l'animation de la flèche, elle sera tirée dans le bon sens malgré tout. Dès que Link peut bouger, utilisez les Bottes de Pégase. Vous devriez rebondir sur le mur sud au moment où les plots oranges se relèvent. La voie est désormais libre pour ouvrir le second coffre : le **Grand Sac de Rubis** (pouvant contenir jusqu'à 300 rubis).

Repartez vers l'entrée, pour cela utilisez le Chou-Péteur sur l'interrupteur de cristal lorsque vous êtes sur les plots bleus (ou un coup d'épée placé au pixel près peut faire l'affaire), puis prenez l'escalier au nord de la salle. Retraversez les salles qui étaient verrouillées dans le sens inverse, et vous voilà revenu à votre point de départ. Vous pouvez désormais explorer la partie nord de cet étage. Activez l'interrupteur derrière les plots oranges, car les plots bleus doivent être baissés pour l'énigme suivante. Tuez ensuite les ennemis sur la route au nord de l'entrée afin de ne pas être gêné, puis tout en courant passez sur l'interrupteur au sol. Il ouvrira un passage au nord (la clé est la rapidité), normalement sans interrompre votre course. Évitez de rebondir, cela vous ferait plutôt perdre du temps, donc lorsque vous arrivez à la fin de chaque ligne droite, utilisez les flèches directionnelles vers la prochaine direction. Cela aura pour effet de stopper net la course de Link. Ce passage chronométré étant de huit secondes, une seule course (sans rebond contre le mur) peut suffir à le terminer, mais vous pouvez faire jusqu'à trois courses si vous voulez jouer la sécurité. Vous arrivez sur la dernière énigme, mais avant tout récupérez le dernier coffre contenant **20 rubis** : vous en aurez bientôt besoin. Pour rebrousser chemin, sous la jarre vous avez un bouton qui ouvre constamment le passage au nord (vous évitant de vous retaper la course).



Ici, il faut pouvoir atteindre l'interrupteur de cristal depuis le passage entre les plots bleus et oranges à côté du trou. Pour cela, il faut bouger la statue de gauche vers la gauche, mais pour en arriver là il faut d'abord bouger la statue de droite : l'image ci-contre représente l'étape intermédiaire et vous avez les flèches sur la carte globale pour mieux anticiper les mouvements, mais pour une description textuelle, la voici : il faut d'abord tirer la statue de droite vers le haut de trois plots, puis un cran sur la gauche, ensuitez il faut tirer d'un cran la statue de gauche, la pousser encore d'un cran vers le haut, puis la placer tout à gauche. Vous pourrez passer grâce au petit passage sans plot dans ce mini-labyrinthe (on en arrive à la configuration de l'image). Le problème étant que la statue de droite est désormais sur le trajet de la flèche, donc il faut la ramener à sa position d'origine.
Une fois tout cela fait, placez-vous sous le troisième plot orange en partant de la droite, et tirez une flèche vers le sud. L'interrupteur s'active, vous laissant l'accès au Boss. Sautez donc dans le trou et suivez le seul chemin disponible tout en récupérant les fées en route. Placez-vous au centre de la pièce du boss pour le faire apparaître.

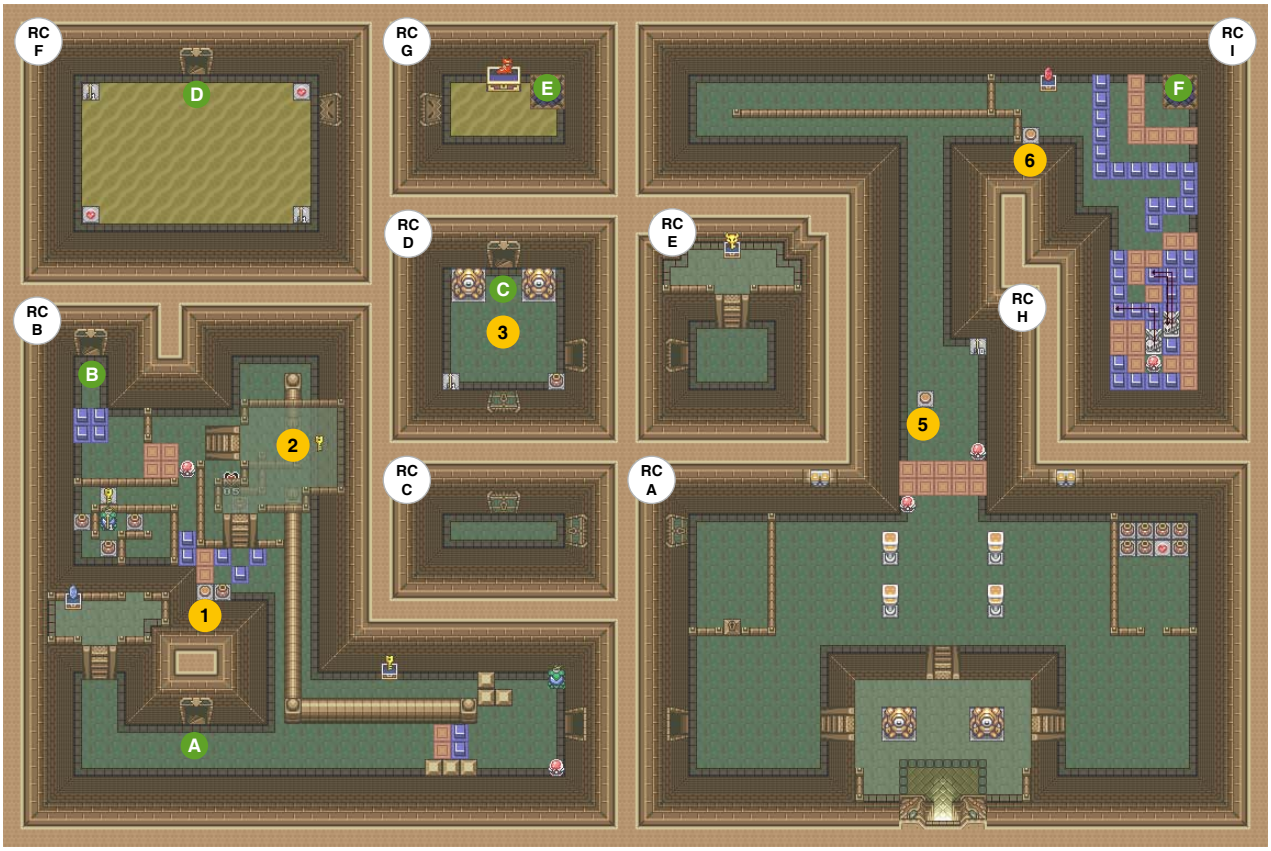
4. Boss: Phenix

C'est un adversaire un peu plus difficile que le premier Boss de par son agilité. Il vole de façon erratique dans la pièce, et il faut lui décocher des flèches dans les pattes. Des munitions apparaissent le long du chemin faisant le tour de la salle, le hic étant que ces ponts s'effondrent dès que vous les arpentez. Seul le chemin au sud ne s'effondre jamais. N'oubliez pas que courir vous rend temporairement invincible, vous permettant de traverser les ennemis et boss sans prendre de dégâts (mais gare aux rebonds sur les murs !). Les munitions apparaissent par lot de quatre, une à chaque « coin » du chemin. Le Phénix peut aussi vous envoyer des boules de feu terminant en une flaque incandescente.

Huit flèches finiront par brûler les ailes de cet oiseau de malheur, vous donnant un nouveau **Réceptacle de Coeur** et ouvrant l'accès à un nouvel Enfant de Solarus (la porte est au sud).

5. Plan

Carte



Carte 9 - Caverne de Roc - RDC

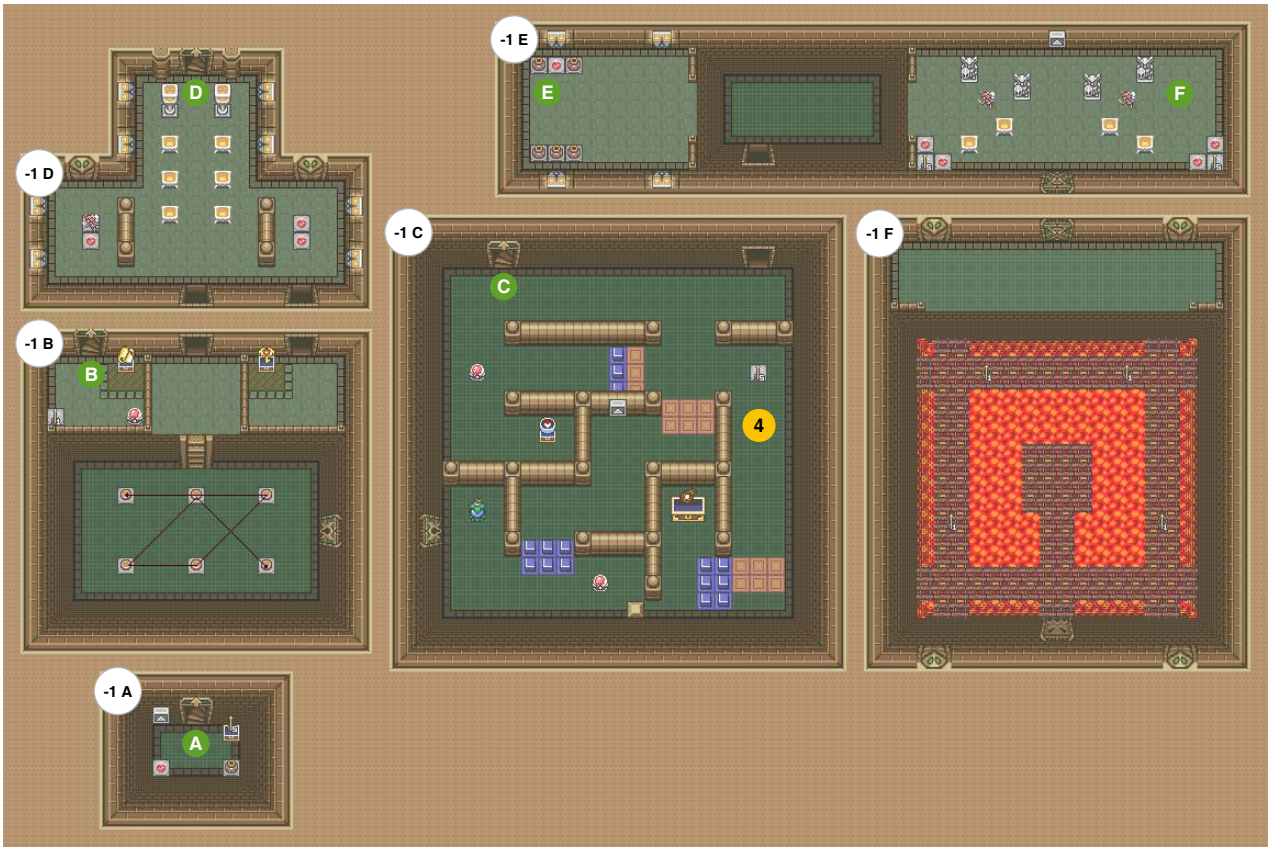
Légende

5 Descriptions

L Téléporteurs, portes et correspondances

-1 D Salles : étage et nom de salle

Salle	Ennemis
RC A	Popo (x6) Skeletor (x2) Globul (x1)
RC B	Globul (x1) Skeletor (x1)
RC C	Popo (x5)
RC D	Skeletor (x1)
RC F	Khotor (MINI-BOSS)
RC H	Skeletor (x1) Globul (x1)



Carte 10 - Caverne de Roc - 1er Sous-sol

#	Description
1	Ouvre la brèche à côté du coffre
2	Clé détenue par un Skeletor
3	Tirer dans l'oeil des statues (deux fois, une par porte)
4	Nécessite les Bottes de Pégase
5	Ouvre le muret au nord (chronométré 8s, Bottes de Pégase requises)
6	Ouvre le muret au nord

Salle	Ennemis
-1 B	Tetdoss (x1)
-1 C	Skeletor (x4)
-1 D	Skeletor (x1)
-1 E	Skeletor (x1)
-1 F	Phénix (BOSS)

5. Des Ténèbres à la Lumière

Le but désormais va être d'atteindre 160 rubis pour acheter la **Lanterne**, car désormais la bourse peut dépasser les 100 rubis. Si vous avez suivi mes conseils, vous devriez avoir au moins aux alentours de 100 rubis (n'oubliez pas de détruire tous les vases, de faire la tondeuse et de harceler les ennemis même si vous les avez déjà battus durant votre aventure).

Pour parfaire votre fortune, retournez au dédale de pierre au sud du premier donjon, où se trouvent les caves jumelles. Soulevez toutes les pierres, et vous devriez avoir au moins une petite soixantaine de rubis supplémentaires. N'oubliez pas que les bottes de pégases peuvent tailler les haies très rapidement et qu'un coup en courant équivaut à deux coups normaux, pour tuer plus rapidement les ennemis.

Au sud de ce dédale se trouve un coffre avec **50 rubis** (on pense ne pouvoir y accéder qu'en soulevant la pierre noire, mais en soulevant la pierre normale de droite, on peut longer les arbres et y accéder). Si vous n'avez toujours pas assez, retournez chez Link et ouvrez le coffre à droite de sa chambre, il contient **50 rubis**.

Achetez la Lanterne, et dans un premier temps, dirigez-vous, dirigez-vous vers la fontaine au nord du village. Vous souvenez-vous de la Cave de Lyriann ? Longez la falaise, passez la première grotte avec le laser, faites le zig-zag des arbres et vous y êtes. Allumez toutes les lanternes ici, puis parlez à la vision enchanteresse qui vient d'apparaître. Elle vous donne le **Super boomerang**.

Grâce à votre nouvelle acquisition, retournez à l'entrée du second donjon que vous venez de terminer. Vous vous souvenez la corniche de travers ? Longez-la pour aller à droite. Vous avez deux trous qui vous empêchent d'avancer, mais positionnez-vous en dessous de celui de gauche, et lancez le boomerang vers le haut tout en vous dépêchant d'aller sur la droite. Cette technique vous permet d'avoir accès au **Fragment de Coeur #06** beaucoup plus tôt dans l'aventure, celui-ci ne devant être normalement disponible qu'après avoir récupéré l'objet du cinquième donjon. Retournez à l'ouest du village, où vous aviez récupéré le Fragment de Coeur #04 dans un trou (la Cave du Trou Fleuri). Entrez dans la grotte nord.

Comme pour la fontaine des fées, allumez les braseros : la porte s'ouvre. Continuez de monter, et ouvrez le coffre : il contient le **Sac de Bombes**.

Vous êtes désormais paré pour... Récupérer encore plus de fragments de coeur ! Redescendez d'abord d'un étage, puis posez la bombe sur le sol fissuré (vous pouvez aussi la récupérer et calculer le jet de bombes pour qu'elle explose plus vite. Pour ce faire, collez-vous au mur nord et jetez la bombe vers le sol fissuré, elle explosera pile au bon endroit). Retournez dans la maison de Link, et explosez le mur de droite (récupérez l'argent du coffre si ce n'est pas déjà fait). Au bout du petit passage se trouve un coffre avec le **Fragment de Coeur #08**. Maintenant, revenez dans le premier donjon. Vous vous souvenez la salle en forme de C inversé (au nord puis à l'est de l'entrée) ? Au nord de cette salle, le mur est fissuré. Vous y trouverez le **Fragment de Coeur #07**, le dernier de ce chapitre. Grâce à l'astuce du boomerang, vous êtes désormais paré d'un nouveau coeur pour aller à l'assaut du troisième donjon.

Sortez du donjon et dirigez-vous vers le nord (en contournant le donjon de la forêt par la gauche). Vous arrivez devant la cabine télépathique, continuez légèrement au nord et posez une bombe au niveau des rochers fissurés. L'entrée est désormais dégagée.

6. Antre de Maître Arbror (Niveau 3)

1. Le donjon

Vous êtes désormais dans le repaire de Maître Arbror, un donjon qui commence à se complexifier par rapport aux précédents. Il est constitué de cinq étages (en réalité de quatre, le dernier n'apporte aucune énigme et sert majoritairement de transition), dont un complètement plongé dans le noir et labyrinthique. Du fun en perspective !

Commencez par explorer la salle dans laquelle vous êtes arrivés. Vous êtes très vite plus ou moins restreints dans vos possibilités d'exploration : toutes les portes sont fermées ou de l'eau/du vide vous empêche de progresser. Soulevez le seul crâne disponible dans la salle de l'entrée pour découvrir un bouton qui ouvre la porte juste à droite. Engouffrez-vous dans cette nouvelle salle et descendez dans la fosse embourbée (attention au Tetdoss) : soulevez le crâne en bas à droite du carré pour récupérer une **Petite Clé**, remontez et tirez une flèche dans l'œil de la statue pour vider l'eau dans le bassin de l'entrée. Vous avez désormais accès à l'interrupteur de cristal. Celui-ci vous ouvre la voie de la prochaine salle où vous devez vous diriger.

Prenez garde au Tetdoss, qui n'aura de cesse de vous tourmenter. Dans cette salle, vous devez allumer toutes les torches en moins de 8 secondes environ. Pour cela, videz d'abord tout obstacle possible sur votre passage, à savoir tous les crânes, et commencez par la torche dans la petite salle étriquée, puis suivez le sens des aiguilles d'une montre. N'oubliez surtout pas de courir entre les deux premières et les trois dernières, et d'utiliser une touche directionnelle pour arrêter votre course sans taper contre un mur, vous économisant de précieuses secondes. Même en vous faisant toucher à mi-course par le Tetdoss, gardez votre calme et tout devrait réussir.

Cela vous ouvre la porte à gauche, mais avant allez explorer la sortie nord-est. Grimpez au premier étage et tuez tous les ennemis pour débloquer l'accès à la salle au sud avec les deux statues cyclopes. Vous avez l'habitude maintenant, plantez une flèche dans chacune d'elle pour vider l'eau qui vous empêchait d'accéder au coffre à côté de la salle aux torches.

etournez dans la salle des torches, faites un petit détour par le bassin que vous venez de vider à l'est, et récupérez la **Carte**, puis allez dans la salle que vous avez ouverte grâce à l'allumage des torches. Elle fait le lien avec la salle principale du premier étage. Suivez le seul chemin de cette pièce (vous pouvez au préalable détruire les crânes devant les pics, mais ce sera déconseillé plus tard) jusqu'à arriver à un choix entre un chemin entouré de murets vous menant à plein de téléporteurs ou suivre le passage extérieur. Suivez le passage extérieur.

Comme vous pouvez le constater, le crâne à côté du coffre ouvre le passage vers ledit coffre, tandis que le coffre au bout du chemin ouvre un raccourci vers l'escalier pris il y a quelques instants. Maintenant que le passage est ouvert, retournez au niveau du chemin entouré de murets, et engouffrez-vous dans les téléporteurs. En allant tout le temps sur le téléporteur de gauche, vous arriverez à bon port, mais un raccourci vous permet d'en esquiver quelques-uns : comptez deux téléportations et prenez le téléporteur à droite au lieu d'aller à gauche. Vous n'aurez plus qu'à sauter dans le dernier téléporteur à gauche pour accéder au couloir au bout duquel se trouve la **Boussole**.

Revenez sur vos pas, entrez dans le seul téléporteur accessible pour retourner au début du chemin. Sortez de la salle par l'escalier au nord, à côté du bouton ouvrant le passage secret. Vous accédez au deuxième étage, celui plongé dans le noir.

Aidez-vous de la carte pour trouver votre chemin, mais bien que ce dédale puisse paraître inquiétant de prime abord, il est en réalité assez simple à maîtriser. Pour commencer, nous allons récupérer le Fragment de Coeur immédiatement. Pour cela, longez le mur de droite jusqu'à ce que vous arriviez à un endroit où il y a cinq chemins parallèles qui partent vers la gauche. Il faut savoir que sur ces cinq chemins, les trois du haut sont des culs-de-sac. Prenez donc le second en partant du bas (celui du bas sera utilisé un peu plus tard), et suivez le seul chemin disponible malgré toutes les petites impasses. La règle des labyrinthes (toujours suivre le même mur) peut s'appliquer sur celui-ci. Essayez de toujours aller vers le bas et vers la gauche, en priorité à gauche si vous en avez l'occasion. Au bout d'un petit moment, vous arriverez au crâne qui nous intéresse et qui ouvre la voie vers le Fragment.

Rebroussez chemin jusqu'à l'entrée (donc en somme : prenez toujours vers le haut et la droite en suivant le mur collé au crâne jusqu'aux cinq chemins, puis suivez le mur de droite jusqu'en haut). Maintenant, suivez le gros mur de gauche jusqu'à croiser une porte. En face de cette porte, un passage entre les murets : suivez-le pour atteindre le **Fragment de Coeur #09**.

Retournez jusqu'au gros mur (inutile d'aller dans la pièce au nord, c'est un cul-de-sac) et longez-le jusqu'à arriver aux escaliers menant plus bas. De la lumière, enfin, toute cette obscurité devenait un peu oppressante. Suivez le couloir et tirez dans l'oeil de chacune des statues. Celle de droite vide le bassin vous offrant une **Petite Clé**, la gauche ouvre le raccourci vers le côté « principal » de la salle. Retournez dans le labyrinthe du deuxième étage, si possible par le premier escalier que vous avez emprunté pour y accéder (à côté du bouton de raccourci, au nord de la salle principal).

Retournez à l'embranchement des cinq chemins parallèles et prenez celui du bas. Encore une fois, un seul chemin sera efficace, vous ne pourrez donc pas vous perdre (longez toujours le même mur si vous avez des doutes), dès que vous rencontrez le mur principal de la salle, longez-le vers le haut jusqu'à arriver à la porte fermée à clé. Ouvrez-la, et posez une bombe sur le sol fissuré à gauche. Comme pour la première fois où vous avez fait ça, si vous trouvez le temps d'explosion des bombes trop long, collez-vous au mur et jetez-la vers le sol fissuré, elle explosera au bon endroit. Sautez dans le trou, et récupérez la **Grande Clé**. Sautez la corniche, remontez au second étage, et cette fois-ci sortez par la porte au sud-est (en face de l'escalier par lequel vous arrivez). Continuez votre chemin en prenant garde aux ennemis, et prenez l'escalier à gauche de la dernière salle pour aller au troisième étage. Suivez le seul chemin disponible en prenant garde aux Tetdoss et aux piques pour arriver devant la porte du mini-boss.

2. Mini-boss : Mowatulla

Mowatulla est un mini-boss assez difficile à atteindre : seule sa tête craint vos coups. Attention, car il crache de ses rejetons assez souvent, et ses sauts n'ayant (pour l'instant) pas d'ombre, il est assez difficile de jauger sa distance. Considérez plutôt ces sauts comme des déplacements rapides à même le sol, pour vous aider à visionner une esquive possible. Vous pouvez lui courir dessus (il est très vulnérable quand il lâche ses petits car il s'immobilise, et avec votre course vous êtes invincible en plus de faire le double de dégâts). Une technique consiste aussi à l'acculer sur un des côtés, en étant plus en bas que lui, et attendre qu'il veuille sauter : une flèche bien placée le coupera dans son élan et il est possible ainsi de l'enchaîner avec d'autres flèches. Il vous faudra huit coups d'épées pour le tuer (donc 4 flèches et 4 charges).

3. Suite du donjon

Comme à l'accoutumée, une fée récompensera vos efforts, et un accès à la salle de droite s'ouvre. Allez jusqu'au trou et sautez joyeusement, car vous tombez à nouveau dans l'étage sombre, au niveau du Grand Coffre. Ouvrez-le (l'entrée pour y accéder se trouve en haut de la salle) et vous obtenez le **Grappin**. Ces étendues de vide et d'eau ne vous feront désormais plus obstacle !

Sortez par la gauche (l'interrupteur est sous le crâne au sud-ouest), vous revoilà dans l'immense labyrinthe que vous devriez commencer à connaître. Longez le mur sud jusqu'à arriver à l'interrupteur qui vous avait ouvert l'accès au **Fragment de Coeur #09**. Retournez jusqu'à l'entrée (pour les plus impatients, save & reload) du donjon. Donc : sortie nord du labyrinthe, puis raccourci vers les escaliers grâce à l'interrupteur activé bien plus tôt, et vous revoilà au RDC.

On va commencer par franchir le vide qui est en face de l'entrée principale. Utilisez le grappin sur les blocs en face, mais vous remarquerez que le chemin est bloqué par de l'eau. Allez donc à l'étage supérieur. Poussez le premier bloc vers la droite, puis le second vers le bas, explosez le dernier bloc et tirez dans la statue. L'eau est désormais vidée. Retournez donc à ce bassin, et traversez pour à nouveau monter à l'étage supérieur depuis la sortie la plus au nord de cet étage. Vous remarquez ici un bouton entouré de muret à droite, et un sol typique de coffre à apparaître. N'ayez crainte, nous y reviendrons, mais beaucoup plus tard (après le septième donjon).

Pour l'heure, continuez votre ascension de trois étages encore, jusqu'à sortir du donjon en fait. Vous êtes désormais sur la cime des arbres, prenez le **Fragment de Coeur #10** et sautez dans le trou à gauche. Vous atterrissez à côté du coffre de la **Clé du Maître**, au second étage. Tous les éléments sont maintenant disponibles pour aller rosser Maître Arbror. Le bouton pour ouvrir la porte se trouve sur le crâne au nord-ouest. Retournez à l'entrée (descendez de deux étages, puis vers le sud), et entrez enfin dans la salle à gauche, disponible depuis le début mais inutile jusque-là.

Traversez l'étendue d'eau grâce au grappin, dans la salle suivante vous pouvez survoler les dalles piégées grâce à votre grappin, puis frayez-vous un passage (plateforme de droite, puis de gauche et pour finir celle du haut) par-dessus le vide pour accéder au dernier escalier de cet étage. Notez qu'il est inutile de tomber dans le trou du premier étage. Continuez de monter jusqu'à atteindre la porte du boss. Ne tombez surtout pas au second étage, vous devriez vous retaper le labyrinthe (vous vous souvenez la porte qui menait à un cul-de-sac ? Voilà où vous seriez).

4. Boss : Maître Arbor

Maître Arbror est un boss particulièrement difficile si on ne s'acharne pas assez vite sur lui. Son principe est très simple : des racines/bras sortent du sol, et vont tout faire pour vous pourrir la vie. Vous devez donc les immobiliser grâce au grappin, mais attention : même si vous les immobilisez une première fois, elles ne le seront que pendant un laps de temps assez court (comme pour n'importe quel ennemi), et elles ne restent pas tout le temps à l'air libre.

Au début, il n'a que trois mains qui sortent du sol, une fois qu'elles sont toutes immobilisées, le tronc principal devient vulnérable à vos attaques. Le hic étant que le nombre de racines à immobiliser augmente au fur et à mesure que sa santé diminue. Etant donné qu'il faut lui donner huit coups pour le tuer, je conseille dans un premier temps d'immobiliser ses trois mains et de lui donner 3 coups d'épées. Avec la santé qui lui reste, il lancera son maximum de 6 mains, mais elles seront relativement lentes (car la rapidité des mains augmente aussi au fur et à mesure que sa vie diminue). Dès que ses six mains sont immobilisées, attaquez-le le plus en face possible et harcelez-le (ne lâchez jamais la touche haut car il y a un recul à chaque coup), et vous devriez le tuer du coup dès la deuxième ouverture. Si vous échouez, apprêtez-vous à vivre l'enfer sur Terre…

Une autre technique est de lui décocher directement à sa première ouverture quatre flèches : la grandeur du boss font que toutes vont le toucher malgré son mini laps de temps d'invincibilité, et vous le tuerez ainsi sans encombres. Bourrinez le bouton des flèches et tout se passera bien.

Une fois vaincu, vous pouvez récupérer le **Receptacle de Coeur** et accéder au troisième Enfant de Solarus. Pour un petit récapitulatif, vous devriez avoir à ce stade de l'aventure 9 cœurs complets et deux fragments.

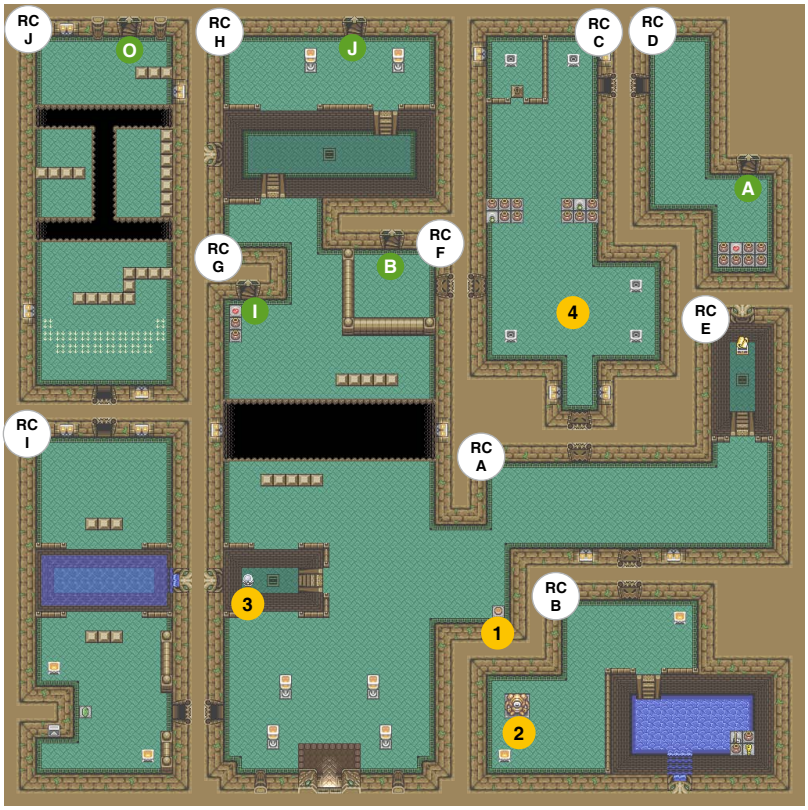
5. Plan

Légende

- 5 Descriptions
- L Téléporteurs, portes et correspondances
- -1 D Salles : étage et nom de salle

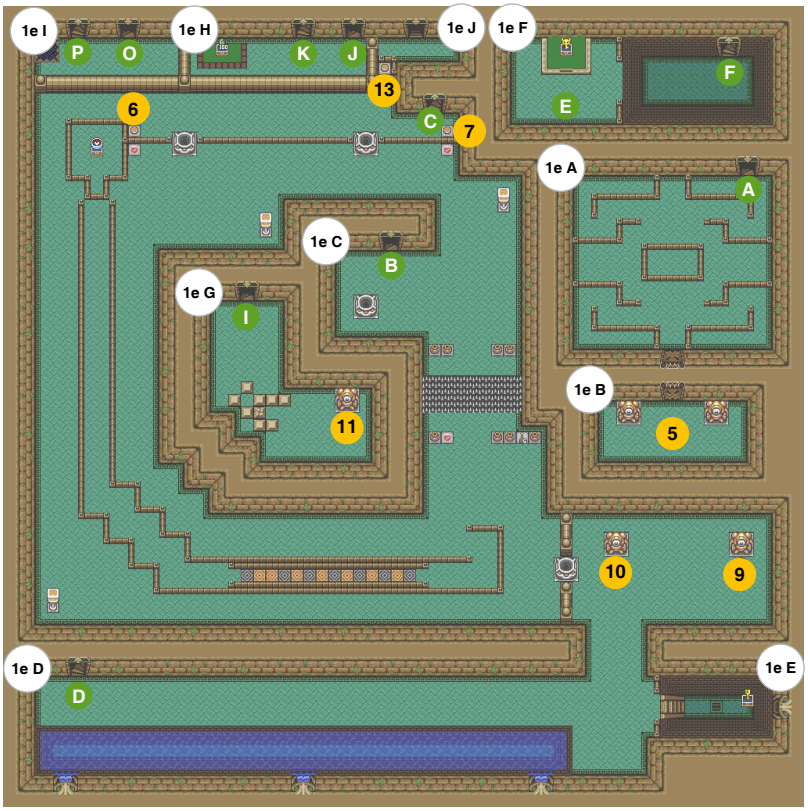
#	Description
1	Ouvre la porte à l'est en bas
2	Vide l'eau dans l'entrée
3	Ouvre la porte à l'est en haut
4	Allumer toutes les torches d'un coup
5	Vide l'eau pour pouvoir accéder à la Carte
6	Ouvre l'accès à la Boussole
7	Ouvre le raccourci vers le début de la salle
8	Ouvre l'accès au Fragment de Cœur
9	Vide le bassin au sud
10	Ouvre le raccourci à l'ouest
11	Vide le bassin au nord du gouffre de l'entrée
12	Ouvre la porte au nord de la salle
13	Apparition du coffre caché [Nécessite : Somaria]

Carte

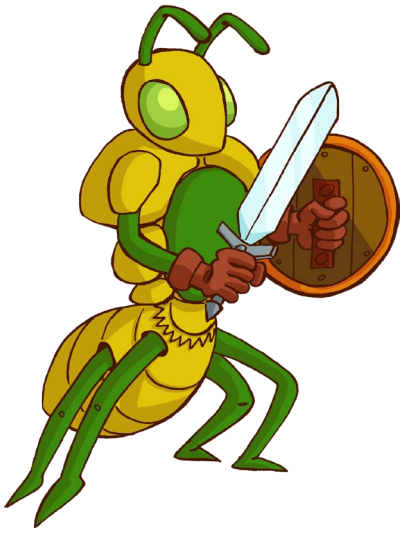


Carte 11 - Antre de Maître Arbor - RDC

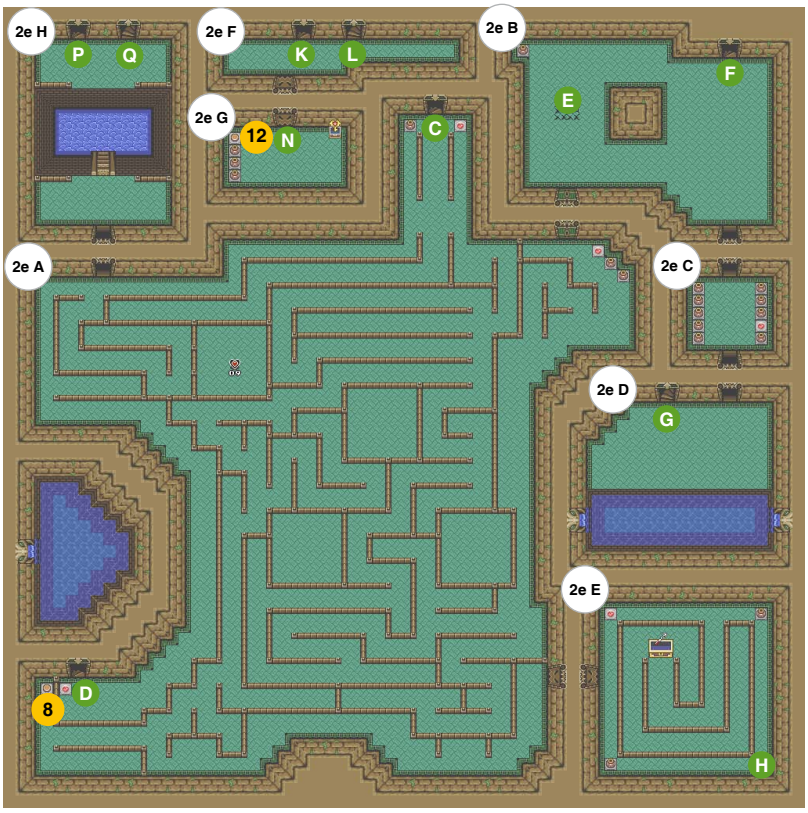
Salle	Ennemis
RC A	Mandibule (x2) Garde Abeille (x1)
RC B	Mandibule (x1) Tetdoss (x1)
RC C	Garde Abeille (x1) Tetdoss (x1)
RC D	Mandibule (x1)
RC H	Mandibule (x1)
RC I	Mandibule (x1)
RC J	Garde Abeille (x1)



Carte 12 - Antre de Maître Arbor - 1er étage

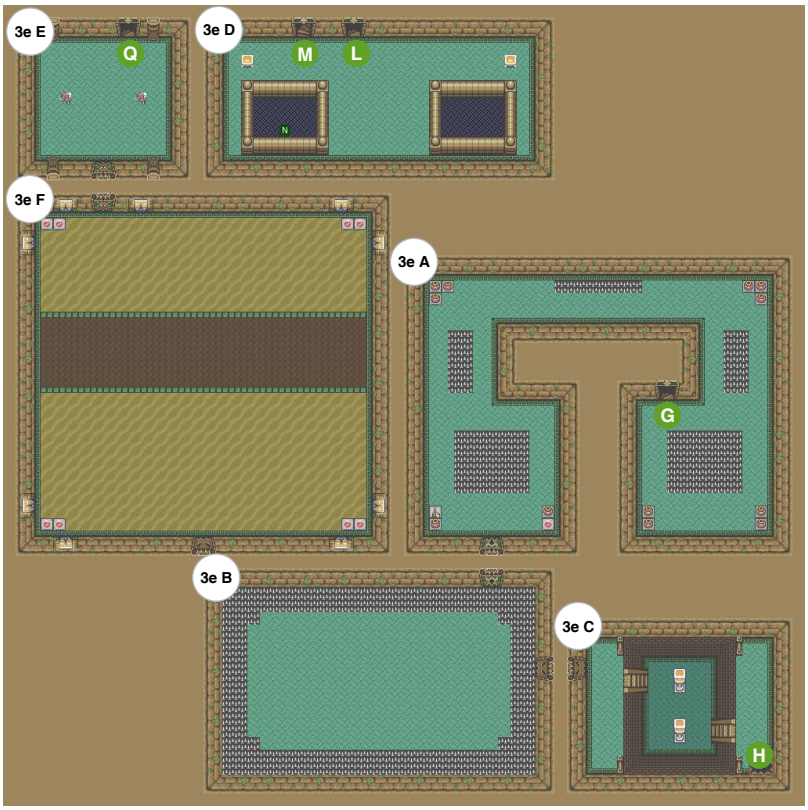


Salle	Ennemis
1e A	Bulblin Bleu (x6)
1e C	Mandibule (x2) Garde Abeille (x2) Tetdoss (x1)
1e D	Mandibule (x1) Garde Abeille (x1) Tetdoss (x1)



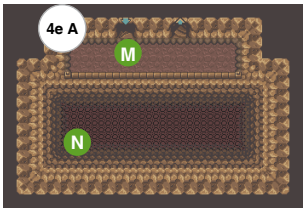
Carte 13 - Antre de Maître Arbor - 2ème étage

Salle	Ennemis
2e A	Popo (x9) Garde Abeille (x1)
2e C	Mandibule (x1)
2e D	Mandibule (x1) Garde Abeille (x1)
2e E	Garde Abeille (x1)



Carte 14 - Antre de Maître Arbor - 3ème étage

Salle	Ennemis
3e A	Mandibule (x1) Garde Abeille (x1) Tetdoss (x2)
3e B	Mowatulla (MINI-BOSS)
3e D	Garde Abeille (x2)
3e F	Maître Arbror (BOSS)



Carte 15 - Antre de Maître Arbor - 4ème étage

7. Les Pancartes en folie

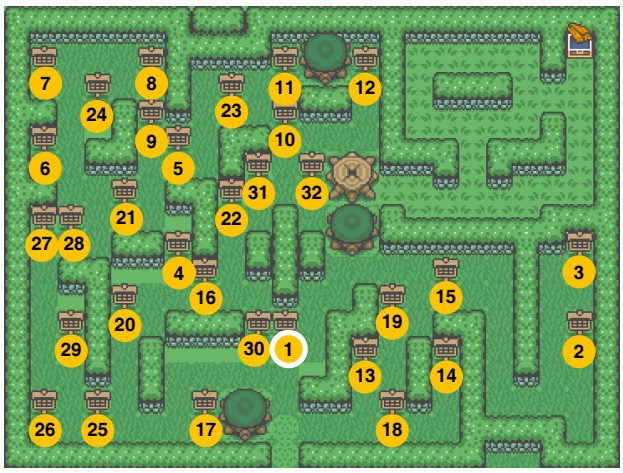
Avec le grappin, de nouveaux horizons s'offrent à vous. Commencez par aller acheter la **tarte aux pommes** à la pâtisserie du village. Elle vaut 35 rubis. Achetez des objets de soins ou des munitions jusqu'à ce que vous ayez moins de 200 rubis, que vous puissiez aller récupérer **100 rubis** dans un coffre du château d'hyrule (c'est votre dernière occasion d'aller le visiter avant que l'histoire ne le rende quelques peu différent...). Il se trouve dans les cachots (l'entrée est à droite du château, sous le dernier buisson d'une série de quatre). Bombez le mur sud et vous accéderez à ce fameux coffre.

Avant d'entrer dans le donjon, vous pouvez ne rester qu'avec environ 230 rubis, ce sera amplement suffisant. Maintenant que vous êtes parés, allez à l'extrême sud-est de la map, jusqu'à la boutique du lac. Pour cela, depuis la pâtisserie, allez à l'écran en bas, puis à droite, longez le chemin de terre au sud puis à l'est jusqu'à arriver à quatre trous formant un carré. Ici, traversez grâce au grappin, récupérez le coffre à gauche (**20 rubis**), traversez le pont, rentrez dans la boutique, allez dans la salle au nord, détruisez le mur, sortez, et enfin soulevez la pierre bloquant le passage au coffre contenant le **Fragment de Coeur #11**. Utilisez le grappin pour vous retrouver du bon côté, puis allez voir le papi devant la maison fermée à clé. Offrez-lui la tarte aux pommes, et il vous ouvrira l'accès à la maison des pancartes. Si vous avez joué à l'opus sur Gameboy (Link's Awakening), vous allez vous rouler en position foetale en vous remémorant de bien douloureux souvenirs.

Le but est simple, il suffit de lire les panneaux et suivre les indications. Voici le chemin donné :

DROITE	HAUT	GAUCHE	HAUT
GAUCHE	HAUT	DROITE	BAS
DROITE	HAUT	DROITE	BAS
DROITE	HAUT	GAUCHE	BAS
DROITE	HAUT	GAUCHE	HAUT
DROITE	HAUT	GAUCHE	BAS
GAUCHE	HAUT	DROITE	BAS
DROITE	HAUT	DROITE	fin

Voici quelques conseils pratiques. En premier lieu, détruisez toute l'herbe : elle va vous ralentir et ça va plus vous fatiguer qu'autre chose (vous allez récupérer des sous du coup, d'une pierre deux coups). Deuxième conseil (les conseils peuvent être pris chacun à part, ce n'est pas une obligation) : détruisez les pancartes après chaque lecture. Une pancarte ne peut pas être réutilisée, et si vous avez la possibilité d'éviter toute confusion, mettez les chances de votre côté. De plus, ça peut vous ouvrir des raccourcis de faire ça. Si vous ne vous en sortez pas, suivez la carte avec l'ordre de lecture des pancartes. Et quand une pancarte vous dit une direction, vous devez prendre la même ligne que la pancarte, donc la nouvelle pancarte n'est pas en rapport à votre place mais à la pancarte elle-même. Après avoir lu tous les panneaux dans le bon ordre, vous obtenez les **Lingots d'Or**.



Ressortez et traversez le ravin à droite. Continuez un peu au nord, trois pierres bloque l'accès à une grotte. Il s'agit du repaire de Billy le Téméraire. Entrez, et ne cassez surtout pas le vase (il sera utile pour ressortir). Agrippez-vous au coffre que vous ne pouvez pas ouvrir pour l'instant, et donnez les lingots au borgne. Il vous fournira l'Edelweiss. Utilisez le vase pour repartir (vous pouvez le casser maintenant, bande d'hooligans). Retournez à l'entrée du premier donjon, et continuez vers l'ouest pour voir une petite colline. Plantez l'**Edelweiss** à son sommet, sautez dans le trou et suivez le seul chemin disponible dans l'ombre (en partant vers le haut, il faut aller deux fois vers le haut, puis à gauche, et vers le haut) et vous pouvez enfin sortir par le nord pour entrer dans le quatrième donjon.

8. Palais de Beaumont (Niveau 4)

1. Le donjon

Ce donjon est beaucoup plus simple en apparence que le premier, il n'est que sur deux étages, mais ce sont deux étages avec énormément de labyrinthes, de petits pièges et de passages entre les étages constants. La première salle principale est un énorme labyrinthe d'escalier et de trous. Pour plus de lisibilité sur la map, la première salle reprend l'ensemble de ce labyrinthe (le côté intérieur de la salle).

Commencez par tomber dans le trou de gauche. Remontez le seul escalier possible, vous arrivez devant un coffre de **50 rubis**. Tombez dans le second trou, en remontant l'escalier vous revenez à l'entrée. Cette fois-ci, tombez dans le trou de droite sur la plate-forme principale, et avant de faire quoi que ce soit dirigez-vous vers la gauche sous la plate-forme pour récupérer le **Fragment de Coeur #12**. Vous devriez avoir votre dixième coeur.

Pour la suite, suivez bien les indications car la moindre erreur signifie généralement : retour à l'entrée. Tombez du côté droit du trou. Prenez le premier escalier (celui du bas), et tombez ensuite dans le trou du côté nord. Maintenant suivez le chemin au sud et vous arrivez dans la suite du donjon.

Passez dans la salle suivante, il y a vingt dalles piégées qui vous attendent. Petite astuce : mettez-vous contre la porte sud, et tirez votre grappin dès que la dalle entre dans votre champ de vision. Cela vous permet d'avoir une petite invincibilité qui devrait vous faire passer la salle sans trop d'encombres. Une autre technique consiste à bourriner la touche d'attaque : les coups d'épées explosent les dalles au vol avant qu'elles ne vous touchent. Sinon, vous pouvez toujours courir en cercle. Choisissez la méthode qui vous correspond le mieux.

Dans la salle suivante se trouve un immense labyrinthe. Votre premier but est d'atteindre le téléporteur au nord de la salle (sous la porte escalier du centre).

Pour cela, depuis l'entrée, prenez en haut, la première entrée à gauche et ensuitez suivez toujours le chemin du haut. Vous arrivez dans une salle piégée, avec des dalles boutons invisibles. Le chemin est plutôt linéaire, seul la dalle du sud pourrait être troublante : elle fait apparaître un mur au lieu d'en faire disparaître un. Il faut donc depuis le mur remarcher dessus sans la dépasser (allez-y par à coup) pour que le mur disparaisse et de suite rechanger de direction pour aller vers ce nouveau passage (ou inversement, lorsque vous arrivez du chemin «normal», dès que le mur apparaît, faites demi-tour et repassez sur la dalle : le mur disparaîtra). Sous le vase se trouve une **Petite Clé**. Retournez au téléporteur, vous êtes à nouveau en plein milieu du labyrinthe. Désormais, vous devez accéder à la porte en haut à droite de la salle...

Dirigez-vous donc vers la droite jusqu'à atteindre le mur principal de la salle, puis suivez toujours ce mur de droite vers le nord. Vous arriverez au bon escalier. Grimpez, et ouvrez la porte verrouillée. Ici vous n'avez pas le choix au niveau des téléporteurs, vous devez toujours aller vers la droite. Quand le prochain téléporteur est à gauche (juste au sud de par où vous êtes entré), laissez une bombe contre le mur, sur la même ligne verticale que le rocher fissuré plus bas. Ouvrez le coffre après avoir dynamité le rocher en question, et vous accédez à la **Grande Clé** (ne vous inquiétez pas pour la Carte et la Boussole, vous allez les récupérer très vite).

Retournez sur vos pas jusqu'à prendre un téléporteur non bleu mais jaune. Vous arrivez au pourtour du labyrinthe de l'entrée. Ici, un indice vous indique ce que vous devrez vous servir de votre plan pour découvrir la faille que vous venez de créer pour récupérer la Grande Clé.

Continuez votre route et activez l'interrupteur de cristal au nord pour qu'il soit bleu. Continuez jusqu'au prochain téléporteur (ne vous occupez pas du coffre pour l'instant, vous ne pourrez l'obtenir qu'après avoir eu l'objet du prochain donjon). Vous êtes revenus à la salle juste avant les téléporteurs bleus. Redescendez. Maintenant, vous allez devoir accéder dans un premier temps à l'escalier le plus à gauche du labyrinthe (mais pas l'escalier en contre-bas !).

Retournez donc au gros croisement de ce labyrinthe, à côté du vase de droite. Reprenez le chemin pour aller au téléporteur nord, mais au lieu de vous engouffrer dans ce chemin, prenez celui qui est au sud et longez le mur sud tout du long. Si vous allez constamment à gauche en prenant le chemin du téléporteur nord, cela fonctionne aussi, mais c'est un peu plus long. Montez les escaliers, suivez le seul chemin disponible, récupérez la **Boussole** et allez dans la salle à l'est. Tuez les ennemis de cette salle (attention aux piques, les ennemis ont un effet de recul sur vous) et utilisez la Grande Clé pour ouvrir l'accès au Grand Coffre. Le petit coffre renferme **3 Bombes**, et vous avez désormais la **Cotte de Maille Bleue** vous protégeant du froid. Prochaine étape : l'escalier central du labyrinthe

Retournez donc sur vos pas jusqu'à l'embranchement principal du labyrinthe, et cette fois-ci prenez le chemin nord, juste à droite de celui vous menant au téléporteur. Montez l'escalier, et vous n'avez pas le choix continuez au sud deux fois sur les tapis roulants. L'interrupteur de cristal que vous aviez activé sert à continuer votre route ici, prenez donc à droite depuis le plot bleu, et ouvrez le coffre pour obtenir la **Carte du donjon** (décidément, tout a été fait dans le sens inverse ici !). Placez une bombe au croisement des quatre coffres visibles depuis cette salle, et vous ouvrirez le passage vous permettant d'accéder au téléporteur de la chambre froide du donjon. Utilisez votre grappin pour accéder à une des plateformes sur le côté du coffre, puis utilisez le grappin sur le coffre pour obtenir la **Clé du Maître**.

Il vous faut désormais aller au seul escalier du dédale que vous n'avez pas encore visité : celui tout à l'ouest, après le petit escalier. Pour cela, longez toujours le mur du sud depuis l'entrée du labyrinthe. Vous finirez par accéder à cette sortie. Profitez de la fée juste avant la salle du boss, et attaquez.

2. Boss : Flora Gohma

Encore une plante. Comme pour Maître Arbror, elle craint majoritairement le grappin. Attention, car elle fait sans cesse apparaître des ennemis sur le terrain, les tuer ne sert à rien. Dans un premier temps, vous devez vous débarrasser de ses pétales autour de son oeil mouvant, tout cela grâce au grappin. Il n'y a pas vraiment d'astuce, surtout une certaine agilité. Une fois tous les pétales enlevés, Flora Gohma devient sensible aux attaques normales. Seul son oeil est sensible, et il faut donc l'attaquer depuis le haut de la salle, car ses tentacules vous toucheront avant que vous n'ayez pu donner un coup depuis les côtés.

Trois coups de grappin par pétale, et douze coups d'épées seront nécessaires pour venir à bout de ce cyclope fleuri. Sa mort entraîne automatiquement la mort de ses sujets. Si possible, paralysez plutôt ses sujets au lieu de les tuer : ils arrêtent d'apparaître à un certain nombre, vous évitant ainsi de vous faire submerger trop vite...

Une fois vaincu, vous pouvez récupérer le **Receptacle de Coeur** et accéder au dernier enfant de Solarus. Une vieille connaissance vous apostrophe. Après la petite discussion qui s'ensuit (et le bon vieux rire machiavélique propre à tout bon méchant), sortez du Palais et allez vers le sud de la pièce sombre en suivant les seuls escaliers disponibles pour sortir au grand jour. Quel dépaysement, n'est-ce pas ?

3. Plan

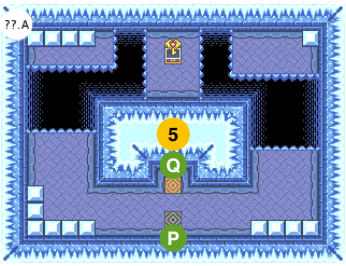
Légende

- 5 — Descriptions
- L — Téléporteurs, portes et correspondances
- -1 D — Salles : étage et nom de salle

#	Description
1	Attendre que les dalles folles s'arrêtent
2	Revenir sur le bouton invisible pour passer
3	Placer une bombe pour ouvrir le passage
4	Placer une bombe pour ouvrir le passage
5	Cotte de mail bleue nécessaire

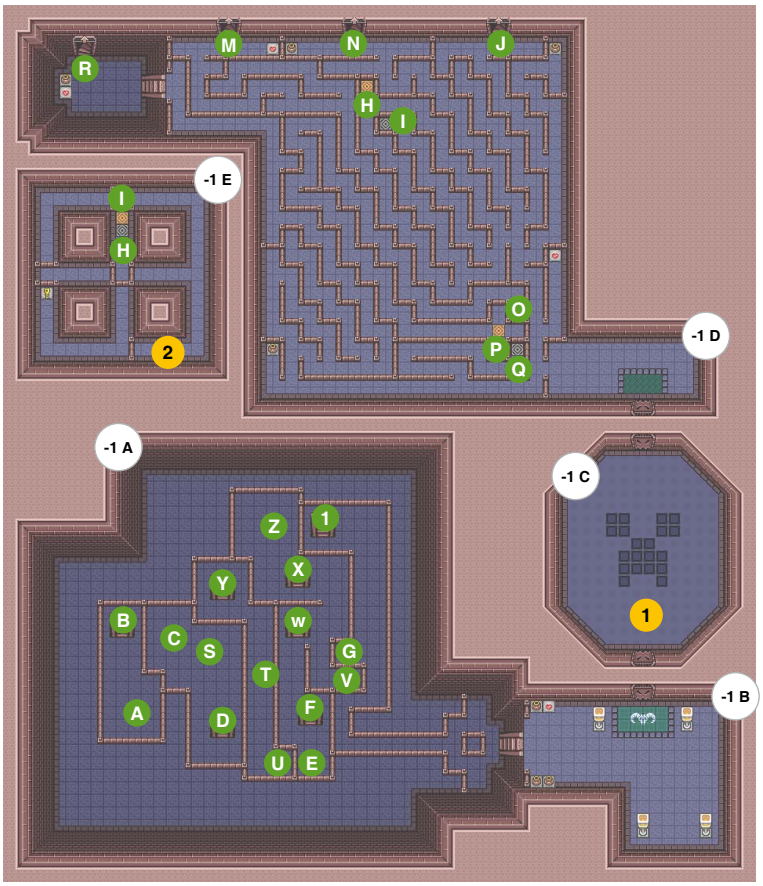
Salle	Ennemis
RC D	Skeletor (x1)
RC E	Skeletor (x1) Bulblin Rouge (x1)
RC F	Skeletor (x1) Bulblin Rouge (x1)
RC G	Hardhat Beetle Bleu (x4)
RC J	Flora Gohma (BOSS)
-1 G	Flora Gohma (BOSS)
-1 H	Dalle (x20)
-1 J	Bulblin Rouge (x2) Popo (x6)

Carte



Carte 16 - Palais de Beaumont - Chambre froide

Carte 17 - Palais de Beaumont - RDC



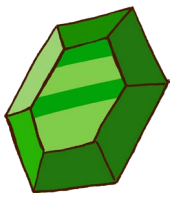
Carte 18 - Palais de Beaumont - 1er Sous-sol

9. Une impression de déjà-vu

En sortant de la colline de Beaumont, vous découvrez avec stupeur qu'Agahnim n'a pas chômé durant votre bref interlude dans le Palais. En effet, vous êtes désormais ni plus ni moins que dans le Monde des Ténèbres si cher au cœur corrompu de Ganon !

Essayez de remplir à fond votre bourse, car vous en aurez très vite besoin. Si vous n'avez toujours pas assez et que vous n'avez pas récupéré le coffre des Cavernes Jumelles (derrière le bloc à bomber, contenant 50 rubis) ni celui du passage au sud de la Colline de Beaumont (**100 Rubis**), faites-y un détour.

Une fois vos 300 rubis en poche, allez au village et achetez le **Sac de Rubis Géant**. Vous avez une contenance de 999 rubis désormais.



Si vous aimez le risque et hacker un cheminement, allez à la grotte adjacente de la Caverne de Lyriann. Vous y verrez un très mince pont ainsi qu'un laser qui vous arrive constamment. Si vous êtes assez habile, vous pouvez le passer. Pour cela, utilisez votre grappin dès que le laser est sur vous. Grâce à ce bref instant d'invincibilité, une compétence de funambule et surtout un peu de pratique, vous arriverez à l'autre bout du pont (ce n'est pas la méthode traditionnelle pour obtenir les objets de cette cave, sachez-le !). Vous pourrez donc ouvrir le coffre de **300 Rubis** ainsi que celui contenant la **Clé d'Os**, objet énigmatique qui hante le rêve de bien des joueurs.

Si vous avez réussi à récupérer les sous de la cave, la suite sera grandement facilitée, car de coûteux achats vous attendent, bien qu'optionnels. Dans un premier temps, économisez pour acheter le plus important, à savoir un Fragment de Cœur (qui sera dévoilé un peu plus tard, après le donjon 6). Puis, à mon goût, il vaut mieux ensuite investir dans le carquois et seulement après dans les bombes, car les bombes sont beaucoup moins utiles que les flèches pour certains passages. Voilà pour la liste des courses qui vous attend.

Maintenant, il faut se diriger vers le prochain donjon. Problème : il vous est nécessaire d'obtenir les palmes. Pour cela, rendez-vous dans la Maison des Rubis de Lyriann. Elle est complètement en ruine. Les responsables vous indiquent que les malfrats ayant commis cette abomination sont allés se cacher dans la grotte du Forgeron. Allez les rosser, il y aura en tout 32 Bulblins Bleus. Une astuce pour les tuer de façon très simple est de rester cacher dans les portes entre les salles, lancer le boomerang une fois qu'ils sont regroupés, et leur foncer dessus. Une fois que vous leur avez donné une leçon, retournez à la Maison des Rubis. Pour vous remercier, un des gérants vous offre les **Palmes**.

Partez désormais en direction du Château d'Hyrule, en allant au nord du village depuis la grotte du Forgeron. Comme vous pouvez le constater, le pont qui nous y amenait n'est plus, et désormais le château est sur une île. Plongez dans l'eau et longez la falaise vers le nord pour atteindre une immense cascade. Entrez par la chute d'eau centrale et allez récupérer au fond de la pièce le second **Flacon Magique**.

Ressortez et continuez à faire le tour de l'île, jusqu'à atteindre le ponton menant à l'entrée du château. La porte principale du château est fermée, vous devez donc passer par l'entrée secrète des cachots (sous le dernier buisson à droite du château). Suivez le chemin vers le nord, montez encore d'un étage et sortez. Ironiquement, vous êtes dans la salle du prochain boss, mais vous ne le savez pas encore. Allez à la base du T que forme le toit du château pour inspecter le canon, et entrez-y. Vous êtes expulsé sur l'îlot devant l'entrée. Activez l'interrupteur de cristal, et plongez par la gauche en récupérant par la même occasion le **Fragment de Cœur #13**. Remontez sur le ponton, vous avez désormais accès au prochain donjon, le Château d'Hyrule.

10. Château d'Hyrule (Niveau 5)

1. Le donjon

Ce donjon est un peu spécial, car il demande quelques phases d'infiltrations (ce qui n'est pas nécessairement facile lorsqu'on est un bourrin comme Link plus occupé à tondre le jardin que d'aller en cours de stratégie furtive… Heureusement, les gardes ont aussi séché un peu les formations de surveillance, donc ça devrait aller).

Si pendant ces phases d'infiltrations, vous êtes repérés, vous atterrissez directement au cachot, vous obligeant à vous retaper tout le chemin que vous aviez fait, en plus de devoir trouver un chemin pour sortir du cachot de prime abord. Je vais donc vous expliquer ici le détail du cachot, comme ça on en est débarrassé.

Tout d'abord, la porte de votre cellule cède lorsque vous l'examinez un peu trop (la première fois, les fois suivantes elle cède de suite). Ensuite, les portes reliant les diverses salles du premier sous-sol sont aléatoirement ouvertes, ce qui fait que le chemin pour vous échapper n'est potentiellement jamais le même (bien qu'il n'y ait pas tant de variantes que ça).

Il y a la **Carte du donjon** dans la salle au sud de la cellule de gauche, il suffit de descendre les escaliers derrière les gardes pour l'atteindre.

Le plus difficile reste la dernière salle (obligatoire) pour sortir, car elle contient deux gardes noirs (les fameux gardes qui arrêtent au lieu de taper) qui se croisent… Il faut choisir un des gardes et le suivre au plus près possible pour atteindre la sortie nord. Un peu d'entraînement et ça devrait passer. Notez que c'est dans cette salle qu'apparaîtra le coffre contenant la Clé du Maître du Donjon, mais j'y reviendrai.

Commençons par le commencement. Le coffre à l'entrée vous donne **100 Rubis**. A droite se trouve un coffre avec la **Boussole**. Descendez d'un étage et tuez les gardes. Le bleu possède une **Petite Clé**. Retournez à l'entrée en tuant le garde bleu à l'étage pour ouvrir la porte, et prenez à gauche de l'entrée. Ouvrez la porte, tuez les gardes et allumez les torches. Prenez l'escalier au nord dans la grande salle avec les torches, et montez d'un étage.

Voici LE passage relou de ce donjon. A l'aller ça ira, mais le retour sera bien plus complexe, plus à cause d'un manque de repère qu'autre chose. Dès que vous êtes dans la salle, allez immédiatement vous coller dans le coin supérieur gauche de celle-ci. C'est un des rares points vraiment sécurisé. Vous allez devoir faire une sorte de S, en passant derrière par la gauche de la première torche, rester collé à cette torche et vous décaler jusqu'au mur de droite lorsque le garde est en train de descendre, puis aller rapidement vers le sud et enfin sortir par la gauche. Une fois dans la salle de l'interrupteur de cristal en contre-bas, vous êtes saufs. Pour l'instant.

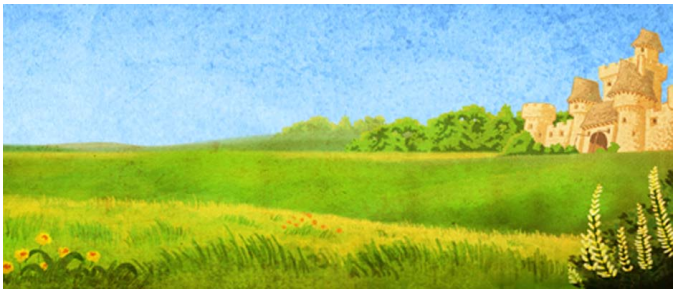
L'interrupteur de cristal doit être bleu. Prenez l'escalier sud, tuez le garde, tirez une flèche dans l'œil de la statue, et poussez le bloc tout en bas, vers la droite, en bas, à droite contre la seconde jarre (libérez le passage en brisant la première), vers le haut jusqu'à la torche, à gauche, faites une pause en allumant toutes les torches pour ouvrir le passage, et remontez le bloc le plus au nord possible.

Activez l'interrupteur de cristal pour qu'il soit rouge, poussez le bloc à droite, puis vers le haut pour le positionner sur le plot orange, et poussez-le à droite pour qu'il soit un cran avant les flèches (attention, ne le poussez pas jusqu'au bout ou vous devrez redescendre d'un étage et revenir pour tout recommencer…).

Faites le tour de la salle par le bas, puis poussez enfin le bloc vers le sud pour pouvoir passer par-dessus les flèches sans vous faire déporter.

Un nouveau bloc vous attend. Poussez-le tout en bas, puis trois crans vers la droite (pour pouvoir passer derrière depuis la même zone), un cran vers la gauche, tout au sud, à droite, vers le nord jusqu'au vase, puis à droite, un cran vers le bas et pour finir tout à droite.

Collez-vous au muret juste au-dessus des flèches au sud de la salle, et posez une bombe. Elle se verra déportée, et fera tomber le bloc un étage plus bas. Vous pouvez maintenant repartir.



Pour repartir sans vous faire attraper par le garde, la clé est la rapidité et la précision. Cachez-vous derrière la torche au sud ou au coin sud-est le plus proche de l'escalier au ras de la ronde du garde, et dès que le garde vous a dépassé en allant vers le nord, mettez-vous en marche. Le chemin est le même, à savoir entre la torche de droite et le mur, remonter jusqu'au coin du mur, aller à gauche et remonter. Vous êtes en sécurité, mais la clé est la vivacité d'exécution.

Retournez à l'endroit où vous aviez allumé les torches à côté de l'entrée, entrez par la porte que ça avait ouvert, et lancez votre boomerang contre l'interrupteur de cristal (si vous n'y avez pas directement accès) pour débloquer l'accès à la petite salle du dessus. Activez l'interrupteur de cristal qui s'y trouve, et posez une bombe sur l'interrupteur de cristal rouge pour qu'il devienne bleu une fois que vous aurez dépassé les deux rangées de plots oranges. Vous avez le temps, ne stressez pas avec les Bottes de Pégase. Attention ici, car il y a un autre garde noir… Longez d'abord le mur sud en détruisant les vases (normal que ça ne fasse pas réagir le garde), puis le mur est.

Dans la mini-salle au nord, vous pouvez utiliser le grappin pour récupérer la **Grande Clé** dans le coffre. Retournez dans la salle avec le garde noir (n'importe quelle flèche vous y amène, la plus rapide est celle de droite), et allez directement à l'ouest. Vous êtes à nouveau dans la petite salle avec les deux interrupteurs de cristal. Petit raccourci vous évitant des risques, mettez-vous dos aux piques et foncez dans le mur à côté de la porte. Le rebond vous fait aller du bon côté.

Continuez vers l'ouest puis vers le nord par la porte ayant la Grande Serrure. Montez d'un étage, suivez le couloir jusqu'à arriver dans la salle avec le tapis rouge et les six pots géants. Ici, commencez par longer les pots par la gauche, continuez à faire le tour par le bas, puis remontez par la droite pour enfin revenir à votre point de départ, tout ça sans jamais passer au centre des pots (sinon il faut recommencer). Vous débloquez le coffre caché du sous-sol. Le problème, c'est que vous ne pouvez pas retourner en arrière (sauf par un save + quit, mais vous devrez de toute manière faire ce passage pour obtenir l'équipement de ce donjon). A droite de cette salle se trouve un coffre. Utilisez l'habituel mouvement (celui du haut à droite et celui du milieu vers le bas) pour y accéder.

Grâce à cette **Petite Clé**, ouvrez la porte au sud. Dans la salle suivante prenez garde aux piques, ils s'entrechoqueront à votre passage. Utilisez les Bottes de Pégase depuis le tapis rouge pour passer sans danger. Suivez le seul chemin disponible passant par balcon extérieur. Ici, prenez le téléporteur du chemin nord, puis partez sur la gauche pour atteindre le seul téléporteur disponible (vous pouvez aussi y accéder depuis le téléporteur du couloir de droite à l'entrée, c'est le plus proche de vous dans ce cas), vous devriez être dans le petit carré en haut à droite de la salle, un seul téléporteur est accessible, puis prenez le chemin du bas pour atteindre l'avant dernier téléporteur. Vous n'avez pas le choix sur le dernier, et vous êtes désormais devant le Grand Coffre.

Grâce à la **Plume**, sautez dans le téléporteur le plus à droite, puis par-dessus le téléporteur au sud (ou utilisez le Boomerang) pour atteindre le **Fragment de Cœur #14**. Prenez ce téléporteur et vous êtes à l'entrée du labyrinthe. Vous pouvez désormais rebrousser chemin.

Une fois dans la salle aux grands pots, faites glisser les blocs vers la gauche (contre le pot central), puis vers le nord et ensuite vers la gauche (en vous assurant d'avoir laissé une place pour vous glisser entre le mur nord et le bloc). Utilisez la torche de droite pour mieux caler le bloc, et mettez un premier bloc contre la seconde flèche, et le second bloc contre la quatrième flèche. Vous pouvez désormais sauter vers la gauche, en vous servant des blocs pour ne pas être déporté. Le plus simple maintenant est de se faire arrêter, ça vous permettra d'explorer plus facilement le sous-sol. Comme je l'indiquais en introduction, ici il faudra vous débrouiller pour trouver votre chemin vers la sortie.

La salle où les deux gardes noirs se croisent est la salle où se trouve la **Clé du Maître**. Pour la récupérer, vous devez suivre le garde du bas allant vers la droite dès qu'ils se sont croisés. Récupérez la clé, et retournez dans le mur fissuré. Attendez qu'ils repassent, et cette fois-ci suivez-le jusqu'à l'abri à droite de la salle. Une fois que celui venant en contresens vous a dépassé, continuez vers le nord et sortez pour reprendre l'entrée principale du château. Une grande rapidité peut vous permettre d'aller directement de la fissure vers le nord et vers la sortie avant que le garde venant à contresens vous repère. Retournez dans la salle avec les deux interrupteurs de cristal, cette fois-ci vous pouvez couper grâce à la Plume pour aller directement à droite. Ouvrez la porte du Maître, et montez les étages jusqu'à arriver sur le toit du château.

2. Boss : Aganhim

Ce bon vieil Agahnim. Sa tactique reste la même que tous les affrontements précédents.

Il va vous envoyer dans un premier temps des boules de feu, jouez au tennis avec lui jusqu'à ce qu'il se la prenne. Parfois, il va corser le jeu en rajoutant des boules explosives (elles sont bleues au lieu d'être rouges), puis ensuite il va en envoyer trois d'affilées. A chaque rebond de ses projectiles, leur rapidité augmente, continuez à les lui renvoyer jusqu'à ce qu'il abandonne le combat.

Deux fées ne seront pas de trop pour vous aider, d'autant que la restauration automatique des cœurs peut aider en évitant d'avoir à songer à se soigner. Il s'énerve au bout de cinq boules de feu renvoyées dans sa tête, et il vous faudra lui renvoyer en tout dix fois ses sorts. Il faut être placé à peu près au centre du T pour faire des renvois efficaces, en particulier au plus proche de lui et bourriner les coups d'épée lorsque les boules sont au nombre de 3 (sinon, rester avec juste l'épée dégainée en face d'Agahnim fonctionne).

Pour les boules bleues, éloignez-vous au maximum de lui tout en restant bien en ligne de droite par rapport à sa visée. Les boules rebondissent de façon symétrique, et le moins vous aurez de boules partant n'importe comment, mieux vous vous porterez. Les boules disparaissent au bout d'un certain nombre de rebonds, d'où l'importance d'être éloigné (pour qu'elles aillent toutes dans la même direction avant que vous les esquiviez) et de le faire en ligne droite. Bon courage.

Une fois vaincu, vous pouvez récupérer le **Receptacle de Cœur** et continuer votre périple. Attention, si vous quittez le jeu ici, la prochaine sauvegarde vous fera réapparaître sur le toit : entrez et ressortez du donjon avant de sauvegarder pour bien initialiser votre point de retour.

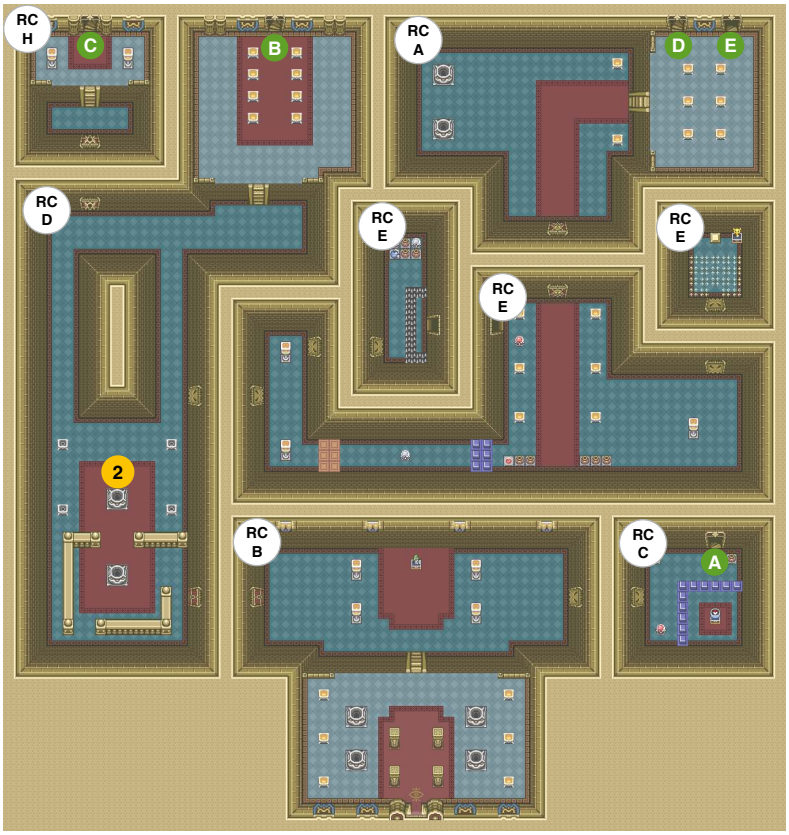
3. Plan

Légende

- 5 Descriptions
- L Téléporteurs, portes et correspondances
- -1 D Salles : étage et nom de salle

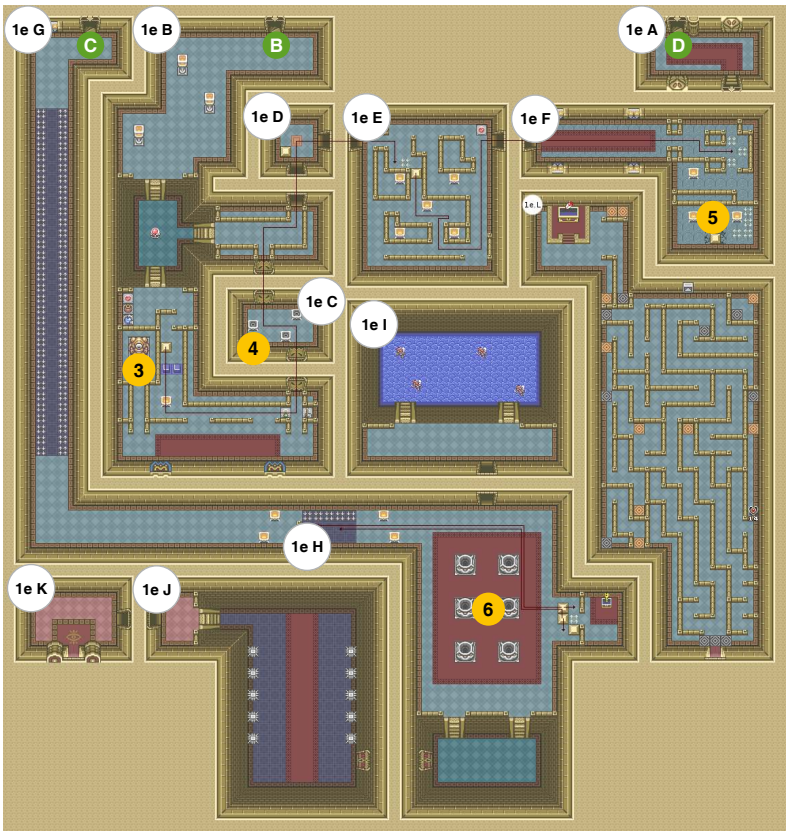
#	Description
1	Attendre que les dalles folles s'arrêtent
2	Revenir sur le bouton invisible pour passer
3	Placer une bombe pour ouvrir le passage
4	Placer une bombe pour ouvrir le passage
5	Cotte de mail bleue nécessaire

Carte



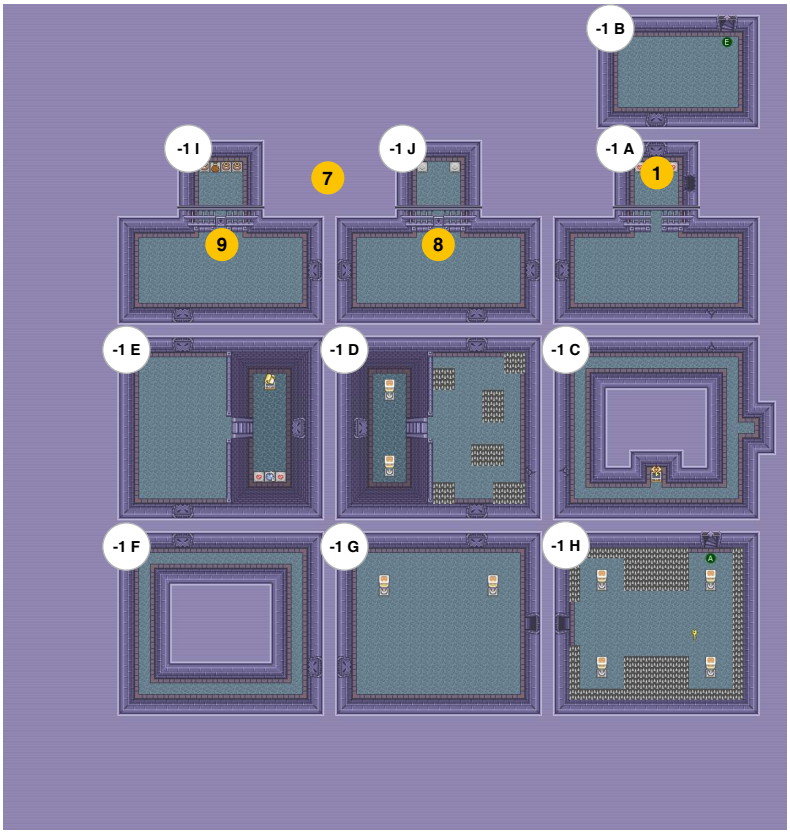
Carte 19 - Château d'Hyrule - RDC

Salle	Ennemis
RC A	Chevalier Rouge (x1)
RC B	Chevalier Vert (x2)
RC C	Chevalier Bleu (x1)
RC D	Chevalier Bleu (x2) Chevalier Rouge (x1)
RC E	Chevalier Vert (x1)
RC F	Chevalier Noir (x1)



Carte 20 - Château d'Hyrule - 1er étage

Salle	Ennemis
1e B	Chevalier Noir (x3) Chevalier Bleu (x1)
1e E	Chevalier Vert (x1)
1e F	Chevalier Rouge (x1)
1e G	Chevalier Rouge (x1)
1e J	Chevalier Vert (x2)



Carte 21 - Château d'Hyrule - 1er Sous-sol

Salle	Ennemis
-1 A	Chevalier Bleu (x1)
-1 B	Chevalier Vert (x2)
-1 C	Chevalier Noir (x2)
-1 D	Chevalier Rouge (x1)
-1 E	Chevalier Noir (x2)
-1 F	Chevalier Noir (x1)
-1 G	Chevalier Noir (x1)
-1 H	Chevalier Bleu (x1) Chevalier Vert (x1)

11. Les ténèbres au bout du tunnel

Voilà LE passage qui a fait buter énormément de joueurs, et peut-être la raison de votre présence sur ce guide. Comment atteindre le prochain donjon ? Pour cela, vous allez devoir passer trois épreuves, par ordre croissant de difficulté. Grâce aux cartes qui vous sont fournies ici, vous ne devriez pourtant pas avoir trop de problèmes.

Dans un premier temps, grâce à la Plume, vous avez désormais accès à beaucoup de nouvelles zones, mais étrangement vous n'aurez qu'un seul Fragment de Cœur à trouver. Commencez par vous diriger vers le village. Vous vous souvenez lorsque vous avez envoyé le boomerang pour récupérer le **Fragment de Cœur #06** (au nord du village, à l'est du deuxième donjon) ? Retournez-y et récupérez le Fragment si vous ne l'aviez pas fait avec le boomerang. Sautez par-dessus les trous, et entrez dans la caverne sur l'écran suivant. Voici l'Épreuve de la Rivière.

1. Épreuve de la Rivière

Soulevez la jarre de gauche et appuyez sur le bouton. La fosse se remplit d'eau. Continuez vers le nord jusqu'à l'intérieur de la seconde fosse, actionnez le bouton à gauche, retournez au bloc et poussez-le à droite. Suivez le seul chemin vers le nord puis sous la deuxième jarre en partant du haut se trouve un bouton. Une fois actionné, suivez le nouveau chemin disponible jusqu'à un lot de trois jarres. Sous la première (celle de gauche), un bouton à activer pour remplir le bassin de droite. Continuez jusqu'au bloc vous permettant de vider le bassin précédent, descendez dans celui-ci pour à nouveau pousser un bloc. Remplissez à nouveau ce bassin grâce au bloc nord, puis retournez aux trois jarres pour prendre le chemin nord. Le bloc au bout de ce chemin vide le bassin avant les trois jarres, vous donnant accès au dernier bouton de cet étage. Une fois actif, remplissez à nouveau ce bassin (vous en aurez besoin pour sortir), et longez à nouveau le mur à l'est pour arriver à l'escalier menant au deuxième sous-sol.

Dès l'entrée de cet étage, les deux jarres cachent un bouton : actionnez-les pour remplir les deux bassins adjacents et poussez le bloc au sud pour vider le bassin à l'est. Sous la jarre dudit bassin se trouve un bouton. Retournez ensuite à l'entrée pour pousser le bloc et remplir à nouveau le bassin au bouton. Poussez le bloc au bout du chemin de droite pour vider l'eau à l'ouest, offrant l'accès à un nouveau bouton. Une fois ce bouton ouest activé, retournez au bout du chemin est pour remplir ce bassin et pouvoir continuer. Sur la droite du chemin ouest se trouve la jarre permettant de remplir le bassin suivant, et vous n'avez plus qu'à continuer jusqu'au coffre renfermant la **Pierre de Feu #1**. Pour information, celui-ci était le plus longuet, mais le moins difficile des labyrinthes.

Carte 22 - Épreuve de la Rivière - RDC

Carte 23 - Épreuve de la Rivière - 1er sous-sol

2. Épreuve de Beaumont

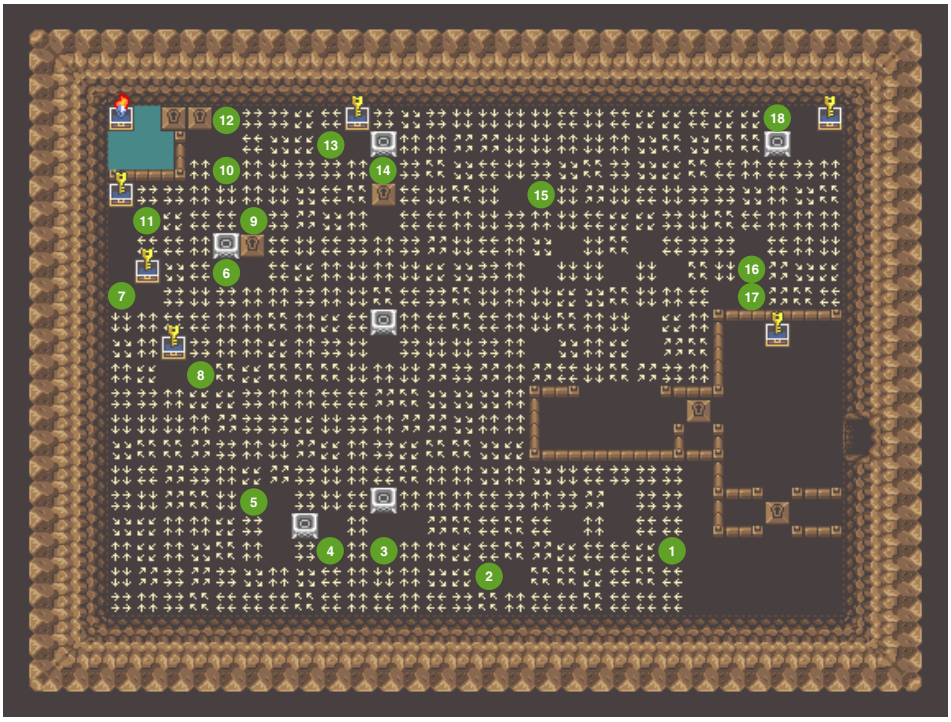
Maintenant, retournez à l'entrée et allez à la caverne précédent l'entrée du Palais de Beaumont. Vous pouvez faire un détour par le donjon pour récupérer le coffre entouré par un sol piquant, il renferme **100 Rubis**. Juste avant l'entrée réelle du Palais de Beaumont se trouve une entrée, à gauche, derrière un ravin de taille moyenne. Approchez-vous au max du bord de ce ravin et sautez par dessus.

Vous arrivez dans l'enfer des flèches. Votre but ici est de récupérer tous les coffres que vous trouverez, car ils contiendront les clés vous permettant d'avancer. Le premier coffre (au nord de l'entrée) vous donne le choix entre deux chemins : un complexe et un plus « simple ». Utilisez votre clé sur le bloc sud et non pas celui à l'ouest. C'est maintenant que les choses se compliquent légèrement.

Un petit apparté si vous vous êtes déjà trompé et que vous avez ouvert le bloc de gauche, pas de panique : prenez la première flèche, faites un saut vers le haut, puis un saut vers la droite. Vous arriverez à la clé de « sortie » sur le cheminement normal, qui vous permettra du coup d'entrer vu que vous avez déjà ouvert la sortie Prenez ensuite à gauche et nous reprenons depuis le chemin sud.

Prenez la troisième flèche en partant du bas. Vous arrivez dans un petit carré neutre. Dirigez-vous vers la gauche (toutes les autres possibilités sont des impasses/retours en arrière). Vous arrivez sur un rectangle avec une torche, qui ne vous aidera pas des masses (pas besoin de l'allumer, mes indications vous suffiront). Prenez la flèche au sud de la torche (ou sautez par-dessus la flèche de gauche, vous arriverez au même point), vous voilà dans un nouveau carré avec une torche à votre gauche. Prenez par le bas. Vous êtes de l'autre côté de la torche maintenant. Prenez la première flèche à gauche en partant du haut. Vous êtes face à un bloc mais n'avez aucune clé. Prenez à gauche et ouvrez le coffre. Encore une fois à gauche et ouvrez un second coffre. Vous n'avez pas le choix, prenez à droite. Vous pouvez maintenant ouvrir le bloc qui scellait le passage. Prenez la sortie nord, puis de suite en bas pour ouvrir un troisième coffre. Prenez à droite pour retourner où vous étiez, ouvrez les deux blocs et prenez la **Pierre de Feu #2**.

Maintenant, il vous faut sortir de ce labyrinthe. Pour cela, prenez la sortie en haut (en face lorsque vous sortez du coffre) qui part vers la droite. Prenez la clé, puis à gauche (pas le choix). Ouvrez le bloc puis prenez la sortie nord. Maintenant, dirigez-vous à droite, en bas puis à nouveau à droite. Vous accédez au dernier coffre (que vous avez déjà ouvert si vous aviez pris en premier le bloc à l'ouest). Vous n'avez plus qu'à prendre à gauche et sortir. Voilà pour l'Épreuve de Beaumont.

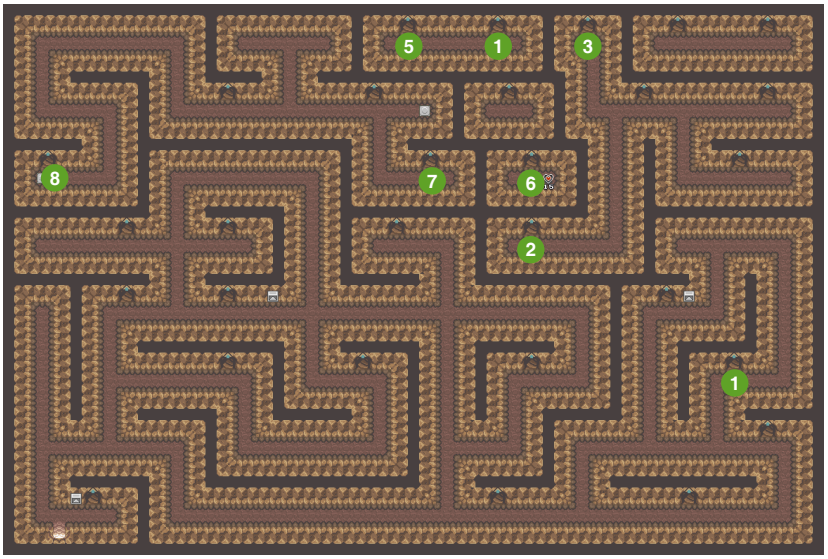


Carte 24 - Épreuve de Beaumont

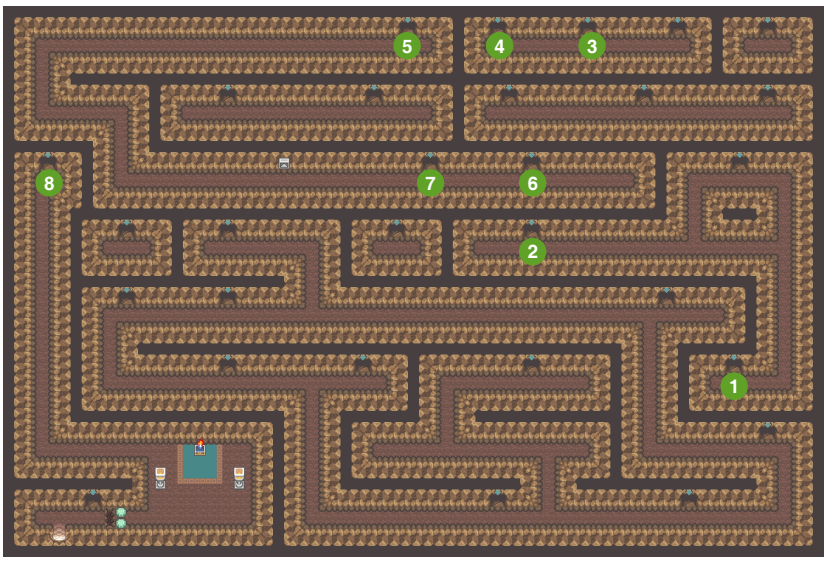
3. Épreuve de la Montagne

Maintenant retournez vers le donjon 5, mais au lieu de plonger dans l'eau à gauche, montez une fois le pont de pierre passé, continuez tout droit et sautez par-dessus les trous. Engouffrez-vous dans le labyrinthe de la montagne, et suivez bien mes indications. Dans un premier temps, suivez le mur de droite, longez-le jusqu'à ce que vous ne puissiez plus faire autrement que de monter (tout à l'est de la salle, vous devriez avoir passé quatre croisements partant vers le haut : un lors de votre premier passage vers le nord à l'entrée, un autre juste après, puis deux autres un peu plus loin chaque fois précédant un escalier). Une fois que vous ne pouvez plus faire autrement qu'aller vers le haut, ne prenez pas le premier escalier mais le second. Vous faites une sorte de S pour l'atteindre. Ici, le plus dur est fait. Prenez n'importe lequel des escaliers suivants dans cet étage (il y en a un au nord et un à l'ouest). Les deux mènent au même endroit. Une fois revenu au RDC, prenez l'escalier le plus en haut à gauche. Vous le reconnaîtrez facilement car juste avant, le mur fait un espèce de renfoncement. Prenez l'escalier de gauche, deux fois. Vous n'avez qu'un seul chemin possible, qui débouche sur deux escaliers côte à côte. Prenez le second (celui de droite) pour atteindre le **Fragment de Cœur #15**. Revenez sur l'étage précédent et prenez l'escalier de gauche. Maintenant, allez tout à l'ouest de la salle. Vous allez encore faire un S. Juste devant l'escalier qu'il faudra prendre, vous aurez un emplacement de jarre. Continuez jusqu'au coffre et prenez la **Pierre de Feu #3**.

Sortez du labyrinthe en sautant dans le trou (ce n'est que plus tard que vous prendrez la sortie du premier étage), et sortez du Labyrinthe du Vrai Héros constituant l'Épreuve de la Montagne. Prenez à l'est, entrez dans le souterrain du canal, continuez toujours vers l'est jusqu'à ressortir, faites un saut chez la sorcière (à droite d'Inferno) pour acheter une potion, quelle qu'elle soit, afin de bénéficier d'un nouveau **Flacon Magique**, puis parlez à Inferno. Demandez dans un premier temps **100 Rubis,** car c'est toujours ça de pris, puis reparlez-lui et demandez « Les pierres noires… » vous offrant un indice sur votre prochaine acquisition. Vous voilà dans le Dédale d'Inferno.



Carte 25 - Épreuve de la Montagne - RDC



Carte 26 - Épreuve de la Montagne - 1er étage

12. Dédale d'Inferno (Niveau 6)

1. Le donjon

Ce donjon est beaucoup plus complexe que les précédents en terme de parcours, mais beaucoup plus simple car les ennemis sont très peu nombreux. Vous allez devoir allier adresse et mémoire des chemins.

Commencez donc par aller vers la gauche, poussez le bloc selon le schéma désormais habituel : haut vers la gauche, bas vers la gauche, et centre vers le haut. Continuez sur le seul chemin disponible. Quand vous passez sous la plateforme, faites une diagonale vers le nord-est (vous ne pouvez pas encore passer par la gauche). Prenez garde à l'ennemi (je conseille de les paralyser avec le boomerang, et pas forcément de les tuer car le recul peut être plus dangereux qu'autre chose… Ou de les tuer avec les bottes, empêchant le recul. Dans cette salle cependant il n'y a aucun risque, donnez-vous en à cœur joie) et montez à l'étage supérieur. Vous allez devoir naviguer vers la gauche entre les deux étages jusqu'à arriver au crâne où se trouve une **Petite Clé**.

Rebroussez chemin pour retourner à l'entrée. Prenez cette fois la sortie nord dans la fosse ouest de l'entrée. Sautez par-dessus les flèches, et immobilisez les ennemis. Ici, le combat est rude à cause de la lave : vous ne pouvez pas utiliser vos bottes en toute sécurité et le recul est dangereux. Soyez prudents. Allumez les deux torches au nord pour faire apparaître un coffre contenant la **Carte**. Montez d'un étage, vous êtes dans une sorte de cul-de-sac. N'essayez pas de traverser les deux piques mouvants, ça ne sert à rien pour l'instant. A la place, posez une bombe au croisement des torches et plongez dans le trou. Encore une fois, vous n'avez pas des masses le choix niveau chemin. Vous pouvez retourner à l'entrée en allant vers l'est, mais aucun intérêt, donc entrez dans la salle de gauche et montez d'un étage.

Vous voilà au départ d'un chemin que vous allez répéter quelques fois, comme en témoigne l'arrivée de téléporteur à côté de l'interrupteur de cristal. Activez ce dernier via le boomerang ou le grappin pour que les plots bleus soient baissés. Ne vous occupez pas encore du coffre dans la fosse inondée, vous ne l'aurez qu'un peu plus tard. Prenez le coffre en haut du joli croisement en murets, il contient **100 Rubis**. Déverrouillez la porte à droite. Les téléporteurs dans cette salle ne sont là que pour vous gêner et vous amène tous dans une des quatre arrivées de cette salle, donc sautez par dessus le premier et descendez d'un étage. Dans cette grande salle toute en longueur, n'allez pas dans les escaliers du centre : ils font une boucle, et le téléporteur qui se trouve à l'étage supérieur vous ramène à côté de l'interrupteur de cristal. En gros, ça ne sert à rien pour l'instant. Prenez donc le chemin tout à droite, et grimpez l'escalier qui se trouve à la fin du chemin. Vous voilà de l'autre côté de la salle à la fosse inondée. Continuez sur le seul chemin, et lorsque vous êtes sur le point de tomber en contre-bas, ici, il faut faire très attention : vous devez vous approcher au maximum du bord sans tomber, et faire un saut avec la plume. C'est le seul passage vraiment tendu de ce donjon, car des fois la perspective joue contre vous. Pour vous donner une idée, c'est l'ombre de Link qui importe, il faut donc que celle-ci soit à peine sur le bord.

Mais dans un premier temps, tombez volontairement. Prenez par la droite (seul chemin disponible), activez l'interrupteur de cristal pour vider la fosse inondée, sautez en contrebas et sautez par dessus le téléporteur au bout du chemin. Vous trouvez un coffre avec une **Petite Clé**. Prenez le téléporteur pour vous retrouver au début du chemin du paragraphe précédent. Refaites donc le chemin en prenant cette fois-ci la **Boussole** dans la fosse anciennement inondée, et au bout du chemin ne loupez pas le saut à la fin du paragraphe précédent. Donnez un coup à l'interrupteur de cristal pour baisser les plots oranges, et allez dans un premier temps à gauche, prenez la flèche du bas, et prenez l'escalier. Vous arrivez dans une salle pleine de lave. Faîtes un saut vers le sud et prenez la porte à l'est, sautez en contre-bas depuis la corniche en haut, prenez les 8 **Bombes** sous le troisième vase (vous en aurez bientôt besoin). Remontez l'escalier vers l'ouest, prenez le coffre contenant une **Petite Clé** et revenez dans la salle avec les 8 bombes. Là, sautez dans le trou. Vous êtes à nouveau au niveau du plongeoir.

Cette fois-ci, depuis l'interrupteur de cristal, vous allez avoir une nouvelle épreuve de vitesse : posez une bombe près de l'interrupteur et ruez-vous vers la droite pour vous mettre derrière les plots oranges. Quand ils seront levés, tout ira bien. Notez que vous n'êtes pas obligé d'utiliser les Bottes de Pégase pour réussir cette épreuve de vitesse. Sautez en contrebas, mais faites attention : ce n'est pas un seul trou gigantesque que vous voyez, mais trois trous indépendants menant chacun à une partie différente du donjon. La bonne option est celle du haut, car elle permet d'atteindre à la fois l'escalier central parmi les trois, et d'accéder aussi au même endroit que si vous aviez pris le trou du bas (l'inverse n'étant pas vrai). Donc, collez-vous au mur nord et sautez. Grimpez les deux étages (vous n'avez pas le choix), et dirigez-vous vers le nord. Droite ou

gauche, tous les chemins mènent au bloc verrouillé. Utilisez-donc votre clé récupérée plus tôt, et continuez en prenant bien garde à sauter par dessus les mini trous un peu traîtres. Après vous être frayé un chemin au milieu des plots oranges en suivant les plots bleus baissés, allumez les torches. Pénétrez dans la salle suivante par la porte qui vient de s'ouvrir, faites le petit crochet jusqu'à arriver au trou entouré par deux plots. A droite se trouve l'interrupteur de cristal vous permettant de les baisser (un coup de boomerang suffira). Encore quelques pas et vous obtiendrez (enfin) la **Grande Clé**. Mais les plots ne sont pas dans la bonne position, aussi tombez directement dans le trou en contrebas pour revenir (encore) au plongeoir.

Refaites le trajet que vous veniez de faire depuis ce trou, mais cette fois-ci vous pourrez accéder à la Grande Porte. Montez d'un étage, et prenez la porte la plus au nord des deux portes vous faisant accéder à la salle de droite. En longeant le mur, vous récupérez le **Fragment de Cœur #16** et obtenez donc un nouveau cœur, ce qui ne sera pas de trop pour le prochain combat. Continuez à aller vers l'est puis vers le nord. Dans cette salle, la dalle au centre des torches est piégée. Repassez dessus (sans la dépasser) pour ouvrir la porte et descendez d'un étage. Vous arrivez dans une embuscade.

2. Mini-boss : Mêlée Bibdo

Le boomerang est votre ami. Ici, ce mini-boss qui n'en est pas un est une attaque des momies bien violentes de l'univers Zelda. Il y en a sept et chacune prend 8 coups d'épée pour rendre l'âme. Bien sûr, vous pouvez utiliser toutes les armes possibles et imaginables : flèches, crânes, bombes… Pensez juste à les immobiliser avec le grappin ou le boomerang, car elles n'ont aucun recul face à vos coups et vous pouvez vite vous faire submerger par le nombre et la résistance de ces ennemis. En procédant méthodiquement, vous devriez vous en sortir. N'attendez pas que leur paralysie soit finie pour leur redonner un coup de grappin/boomerang, cela réinitialise la durée de paralysie. Les crânes vous fournissent pas mal de flèches, donc n'hésitez pas à utiliser l'arc.

3. Suite du donjon

Une fois cette embuscade réglée, prenez la sortie nord-ouest et ouvrez le Grand Coffre pour obtenir la **Poigne d'Or**. Le monde est à vous désormais. Allez dans la salle avec les deux interrupteurs de cristal au nord de la salle pleine de lave, et sautez dans le trou devant l'interrupteur de cristal du bas. Vous arrivez dans la salle aux trois torches (où vous aviez bombé l'intersection). Vous pouvez désormais ouvrir le coffre pour avoir la Clé du Maître.

Retournez aux trois trous collés, prenez toujours le même chemin mais cette fois-ci, arrivé en haut (deuxième étage donc), prenez par la gauche en poussant le bloc. Vous pouvez vous frayer un passage jusqu'au coffre contenant une Petite Clé. Vous êtes désormais prêt à affronter le maître des lieux. Pour cela, remontez d'une salle, et juste après le passage avec le bloc verrouillé que vous aviez enlevé (à côté de la salle du mini-boss), sautez par dessus la lave pour être dans la bonne direction puis allez vers le nord. Sous les crânes il y a quelques cœurs. Montez d'un étage, et suivez le seul chemin disponible. Admirez la puissance des lancers de pierres noires : elles font deux fois plus de dégâts que les pierres habituelles. Au bout du chemin se trouve la salle du boss.

4. Boss: Drakomos

Voilà un boss assez difficile, bien que la stratégie soit assez simple : Drakomos va invoquer des petits ennemis (Helmasaurs), et parfois au lieu d'invoquer un de ses serviteurs il va invoquer une pierre noire. Vous devrez lancer cette pierre noire sur l'une des deux têtes. Chaque tête a sa barre de vie. Il vous faudra 4 lancers de pierres par tête pour le tuer. Il y a deux points assez sécurisés, c'est tout en haut à gauche et tout en haut à droite de la salle. Ses boules de feu ne peuvent pas vous atteindre dans ces coins-là, mais les ennemis et les pierres n'y seront pas non plus invoqués, vous devrez donc prendre des risques. Une bonne tactique consiste à attendre un peu (il arrête d'invoquer ses serviteurs lorsqu'il y en a un certain nombre) histoire qu'il y ait déjà quelques pierres noires sur le sol lorsque vous tentez un raid. Si vous attendez qu'il s'apprête à cracher du feu et que vous lui lancez une pierre à ce moment là, son lancer de feu est annulé. Les boules de feu obéissent à des angles précis et vont en ligne droite.

Une fois tué, récupérez le **Réceptacle de Cœur** grâce à votre boomerang ou votre grappin, et écoutez les paroles du garde qui apparaît. Il vous donne un Carquois supérieur (généralement le **Grand Carquois** car vous n'avez pas encore eu les moyens d'acheter l'autre carquois au magasin).

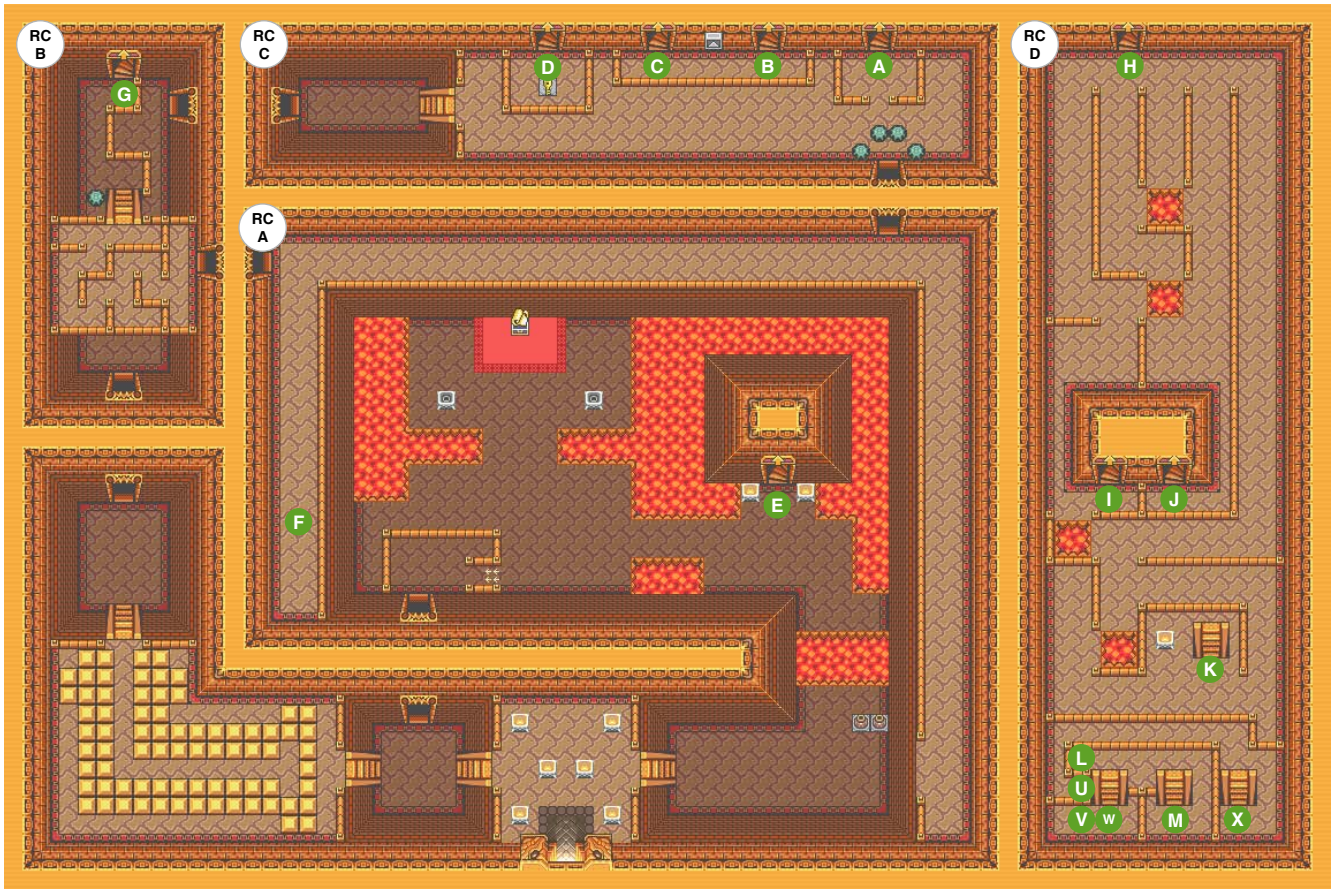
5. Plan

Légende

- 5 Descriptions
- L Téléporteurs, portes et correspondances
- -1 D Salles : étage et nom de salle

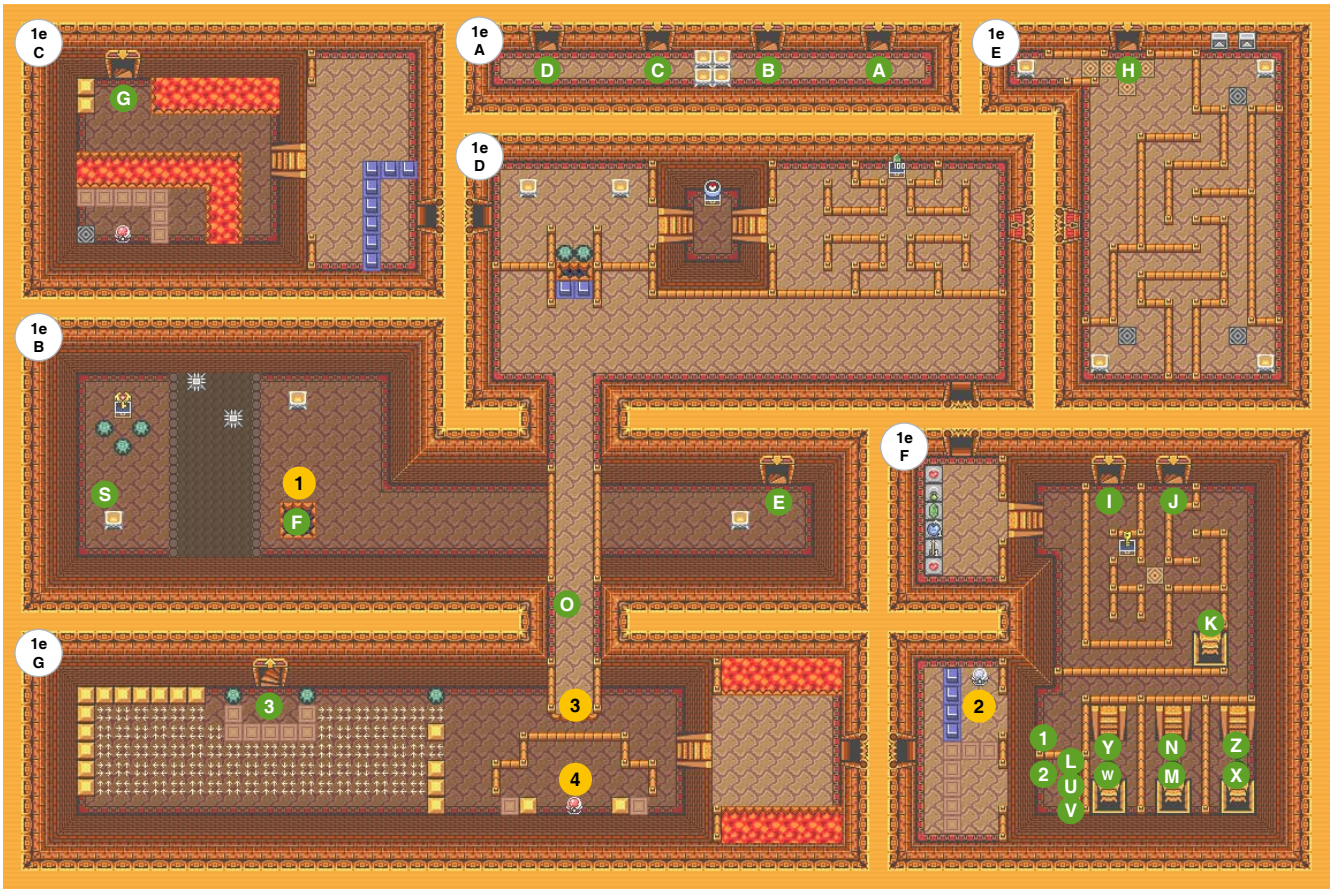
#	Description
1	Poser une bombe au croisement entre les torches
2	Vide la fosse
3	Sauter avec la plume depuis le bord
4	Bombe pour avoir le temps de faire la suite
5	Dalle piégée, repasser dessus pour ouvrir la porte

Cartes



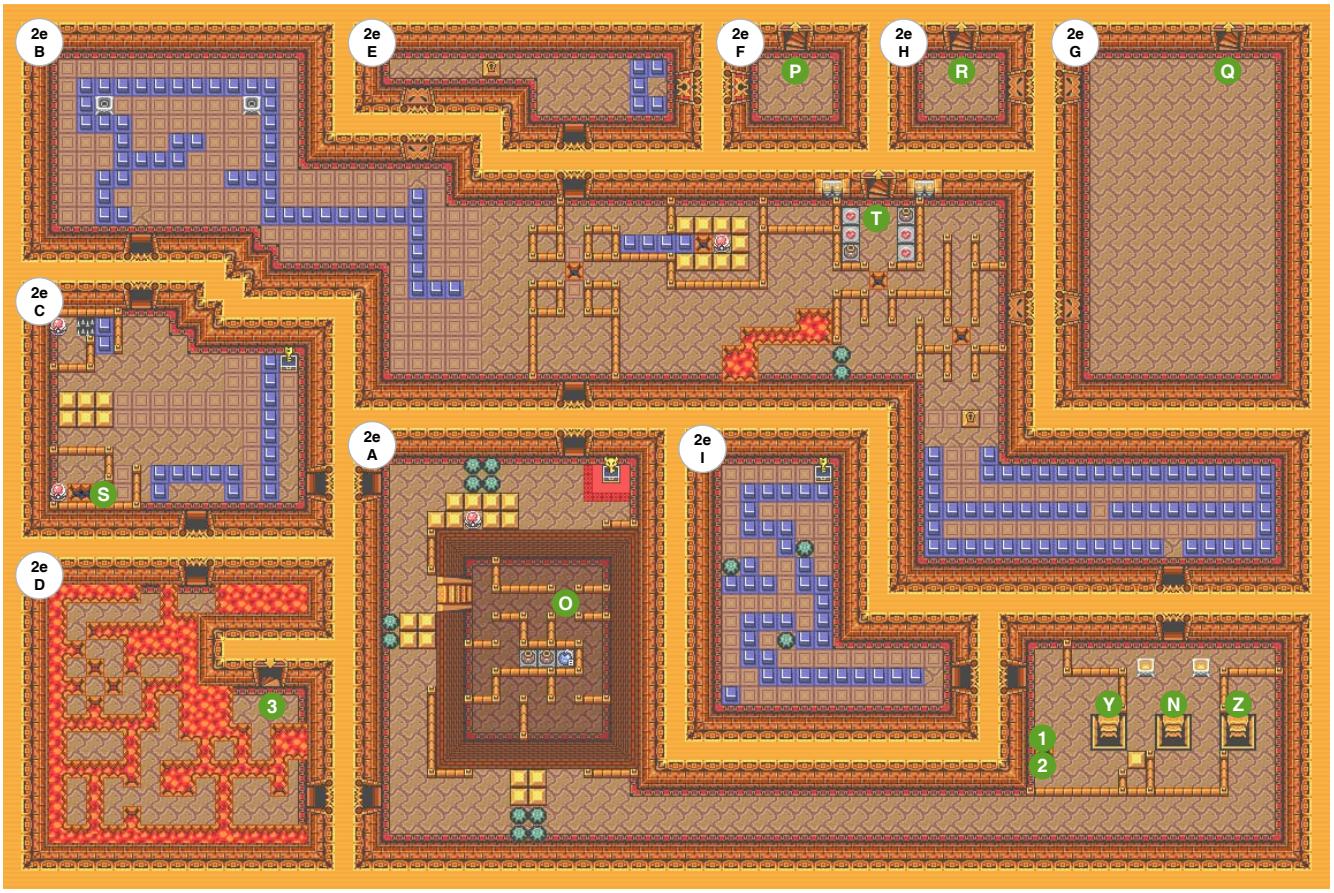
Carte 27 - Dédale d'Inferno - RDC

Salle	Ennemis
RC A	Hardhat Beetle Bleu (x3) Hardhat Beetle Rouge (x1) Ropa (x1)
RC C	Hardhat Beetle Bleu (x1)
RC D	Hardhat Beetle Bleu (x2) Ropa (x1)



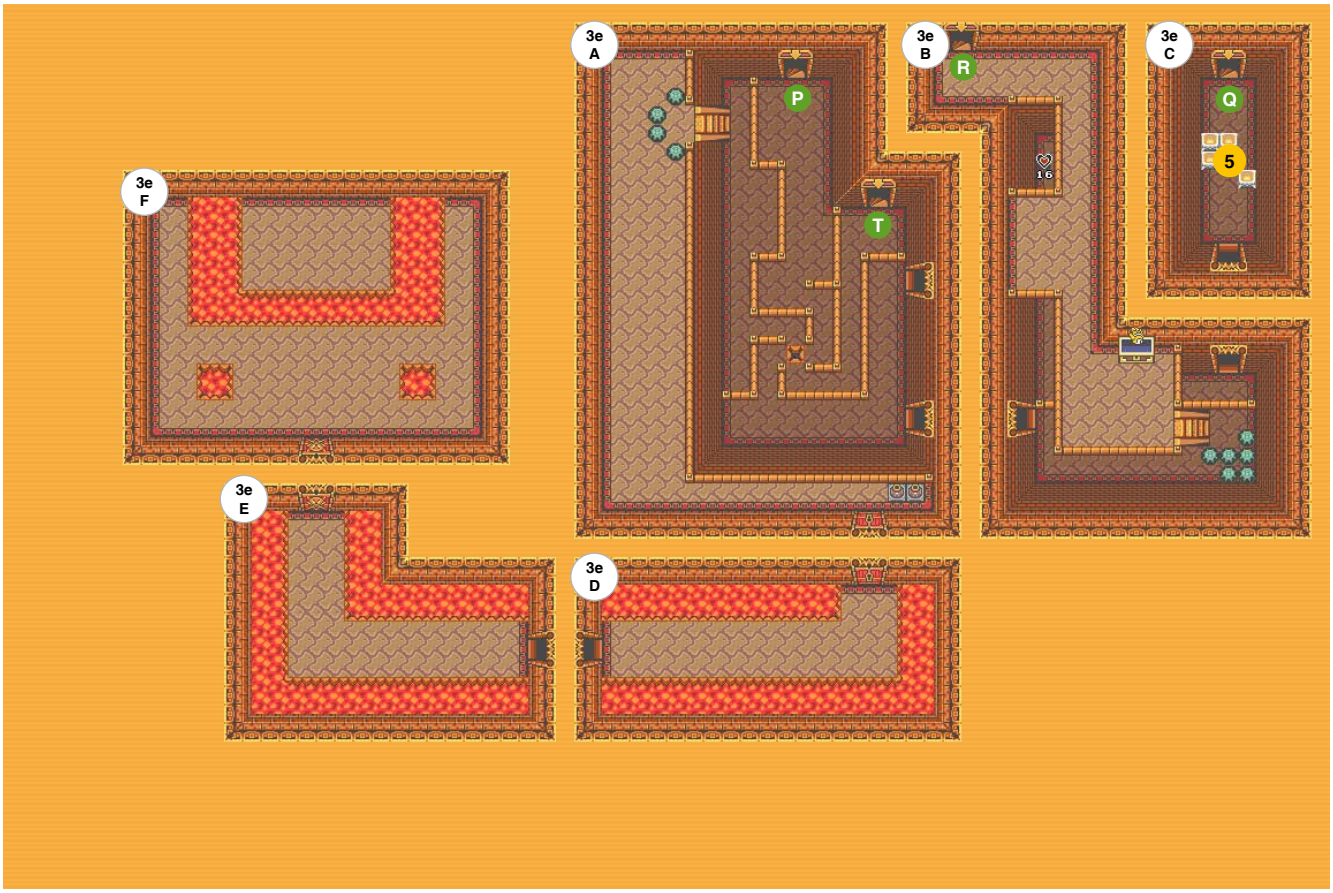
Carte 28 - Dédale d'Inferno - 1er étage

Salle	Ennemis
1e D	Hardhat Beetle Bleu (x1) Ropa (x1)



Carte 29 - Dédale d'Inferno - 2ème étage

Salle	Ennemis
2e A	Ropa (x3)
2e B	Hardhat Beetle Bleu (x1)
2e D	Hardhat Beetle Rouge (x1)
2e G	Gibdo (x7)



Carte 30 - Dédale d'Inferno - 3ème étage

Salle	Ennemis
3e A	Hardhat Beetle Bleu (x1) Hardhat Beetle Rouge (x1)
3e B	Hardhat Beetle Bleu (x1) Hardhat Beetle Rouge (x1)
3e D	Hardhat Beetle Rouge (x1)
3e F	Drakomos (BOSS)

13. Le festival des clés

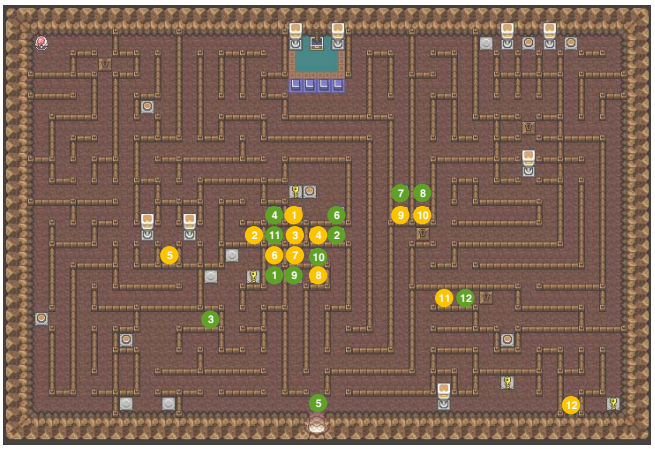
Vous avez désormais accès à quasiment toutes les régions du monde, grâce à votre nouvelle capacité à lever les pierres noires.

Vous pouvez désormais visiter le donjon optionnel (Niveau secret, la Tour des Cieux) à n'importe quel moment. Je ne saurais vous conseiller que de le faire le plus tôt possible, car vous obtiendrez un bonus de choix en finissant ce donjon. Pour l'atteindre, il vous suffit d'aller vers l'est de Lyriann. Dans la forêt vous verrez tout à la fin du chemin deux arbres qui sont légèrement espacés. Là, il faut y aller un peu au hasard (suivez la carte de cette zone pour un tracé précis), en règle général avec une diagonale bas/gauche pour atteindre le premier point où l'on se voit à nouveau, puis ensuite faire des zigzags vers la droite une fois qu'on a disparu pour enfin arriver par sortir par la droite.

En attendant, vous allez pouvoir récupérer un grand nombre de Fragment de Cœur avant de vous lancer dans l'un des donjons les plus difficiles à suivre.

Commencez par aller à la maison de Sahasrahla. Dans sa cave, dès le début, un coffre est bloqué avec une pierre noire. Dedans, vous trouverez le **Fragment de Cœur #18**.

1. Grotte des Bois Perdus



Carte 31 - Grotte des Bois Perdus

Dirigez-vous maintenant vers la fontaine des fées, mais prenez à droite entre les arbres. Vous avez une entrée dans les arbres, derière trois crânes noirs. A l'intérieur, un dédale de téléporteurs dont voici la carte.

Prenez par la droite jusqu'au coin inférieur droit de la pièce. Vous y trouverez une clé sous un vase. Sautez par dessus le téléporteur devant le bloc verrouillé, soulevez le vase et activez le bouton dessous. Prenez le téléporteur et soulevez le premier vase, un bouton en dessous vous ouvrira une voie vers un second vase à clé. Vous avez trois vases proche de l'entrée à côté des téléporteurs au centre, sous celui de droite se trouve une clé. Prenez le téléporteur le plus proche, deux vases : un à bouton et un à clé. Depuis l'entrée, prenez vers le haut puis première à droite, longez le mur et déverrouillez le bloc. Prenez le chemin vers le bas depuis le croisement, vous permettant d'ouvrir un passage sur la gauche. Puis prenez le passage vers le haut pour ouvrir le bloc verrouillé et soulever les deux vases restants (celui du centre cache un bouton, celui de gauche est sans intérêt). Depuis l'entrée, allez vers le haut, un cran à droite et à nouveau vers le haut. Prenez le téléporteur, passez par le chemin où se trouvait les torches, soulevez les vases pour les refaire disparaître une fois que vous les aurez dépassé, puis déverrouillez le bloc pour accéder (enfin) à l'interrupteur de cristal. Une fois ce dernier bleu, retournez à un des deux téléporteurs. Vous êtes à nouveau dans l'entrée. Prenez au nord jusqu'au téléporteur, vous voici dans la salle du coffre.

Vous y trouvez la Clé de Fer. Ressortez. Vous pouvez faire un détour par les cachots du Château d'Hyrule à tout moment pour récupérer le **Grand Sac de Bombes/Sac de Bombes Géant** selon si vous avez déjà acheté celui du magasin ou pas (cellule à gauche de la vôtre quand vous vous faites arrêter).

2. Grotte des Fées de Lyriann

Toujours dans le village, dirigez-vous vers la Fontaine des Fées où vous aviez obtenu le Super Boomerang. Prenez l'entrée droite, puis montez à l'étage.

Vous voici dans un nouveau labyrinthe où vous devez pousser un bloc.

Carte 32 - Grotte des Fées de Lyriann

Passez sous le premier bloc au sud de l'escalier, poussez-le toujours à fond dans ces directions : haut, gauche, bas, gauche, bas, droite, haut, droite, bas, et à partir de là il faudra faire très attention au passage en zig-zag sur la droite. Arrêtez-vous à chaque fois un cran avant le mur, et suivez le seul chemin disponible en alternant haut et droite.

ne fois contre le mur rectiligne de droite, recommencez à pousser jusqu'au bout dans ces directions : haut, gauche, bas, gauche, haut, gauche, haut, gauche. Vous pouvez maintenant passer à la partie suivante.

Commencez par pousser le bloc du haut vers la droite (arrêtez-vous un cran avant le mur), montez-le, puis à droite, vers le bas, un cran à droite, bas puis droite. Il est ainsi bloqué contre les flèches de droite qui vont vers le haut. Le bloc à côté de ces flèches n'a qu'un seul chemin possible : droite, haut, gauche, haut, droite puis haut jusqu'au coin où il se bloque.

Revenez aux deux blocs que vous aviez délaissés. Ils feront sensiblement le même chemin, aussi commencez par celui le plus haut des deux, car le second passera par ici (sinon il se bloquera). Montez-le d'un cran, à droite toute, un cran en haut et un à gauche, puis tout en haut, à gauche, trois crans vers le haut, puis poussez-le devant la seconde flèche (vous permettant d'utiliser la plume pour arriver derrière la torche).

Le dernier bloc fera un cran à droite, tout en haut, à droite, en haut, à droite (s'arrêter un cran avant le mur), tout en haut, un cran à gauche, puis tout en haut.

Vous pouvez maintenant utiliser le grappin pour passer de l'autre côté du trou après avoir joué à saute-mouton. Pensez à prendre le **Fragment de Cœur #19**, puis prenez le chemin de droite. L'interrupteur de cristal vous ouvrira un raccourci constant. Prenez la porte à droite sur la corniche, vous obtenez la **Clé de Pierre**.

Retournez devant Inferno, puis sautez de la corniche sur la droite. Ouvrez la porte, et jouez au jeu des coffres. Vous pouvez y obtenir la **Clé de Bois** ainsi que le **Fragment de Cœur #20**.

Pensez à sauvegarder avant au cas où la chance ne serait pas avec vous. Vous avez environ 31% (exactement 5/16) de chance de récupérer la Clé de Bois, et environ 18% (exactement 3/16) de chance de tomber sur le Fragment de Cœur.

3. Grotte de la Cascade

A nouveau retournez devant Inferno, et cette fois-ci plongez de la corniche à gauche, derrière un crâne noir. Le but du jeu derrière cette porte est de résoudre l'énigme en ouvrant tous les coffres sans tomber.

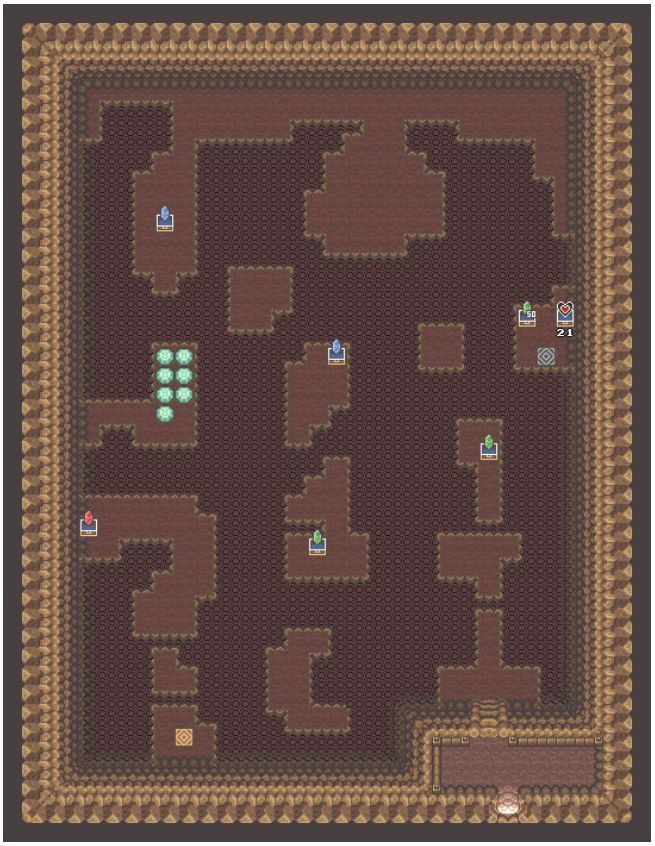
Prenez celui en face de vous, puis utilisez le grappin pour atteindre le coffre à gauche. Allez vers le nord et utilisez le grappin pour ouvrir le troisième coffre. Placez vous face au seul rocher qui n'est pas contre le trou, et utilisez votre grappin pour l'atteindre. Soulevez les rochers de droite et celui tout en haut à gauche, et utilisez le grappin pour ouvrir le quatrième coffre. Retournez sur la plateforme aux rochers, puis allez vers le sud pour ouvrir le cinquième coffre. Prenez le téléporteur au sud, et ouvrez les deux derniers coffres. Vous obtenez en tout **82 Rubis** et le **Fragment de Cœur #21**. Sautez dans le vide puis de la corniche et allez dans l'eau sur la gauche.

En sautant de la cascade, vous arrivez dans la fontaine de Lyriann. Longez le mur de gauche, puis entrez dans le petit renfoncement pour atteindre un coffre à 300 Rubis. Longez ensuite le mur de droite, toujours pareil : renfoncement, sortez sur la corniche, vous obtenez le **Fragment de Cœur #22**.

Rentrez dans la grotte à nouveau et cette fois-ci, retournez au canal principal et sortez par le sud. Essayez de vous frayer un passage à travers les rochers jusqu'à ce que vous puissiez longer la falaise de l'île, puis entrez dans la grotte. Vous obtenez la **Clé de Glace**. Sautez de la corniche à droite, puis repartez à travers les rochers jusqu'à l'écran gauche. Vous arriverez à côté de l'entrée du Donjon de la Forêt.

Vous devriez avoir assez pour acheter le **Fragment de Cœur #23** dans le Bazar ainsi que le **Miroir Magique** (qui vous servira un peu plus tard).

Pour accéder au prochain donjon, retournez au Labyrinthe du Vrai Héros. Prenez le premier escalier en face de l'entrée, puis sortez. Sur la corniche, montez la passerelle. Vous pouvez obtenir une nouvelle attaque tornade en allant à droite après le pont et en allumant toutes les torches : la fée vous donnera le **Précis d'Escrime**. Prenez à gauche après le pont sinon pour aller directement au donjon : dans la grotte, vous devez sauter par dessus les trous (passez par la gauche) et vous arriverez devant le Temple du Cristal que vous pouvez désormais ouvrir grâce à la Clé de Glace.



Carte 33 - Grotte de la Cascade

14. La Tour des Cieux (Niveau Secret)

1. Le donjon

Dès votre entrée, commencez par tirer une flèche dans l'œil de la statue pour ouvrir la porte à droite. Suivez le seul chemin disponible jusqu'à rencontrer un coffre vide et trois Skeletors. Tuez-les tous pour obtenir une **Petite Clé**. Vous n'avez toujours pas le choix, aussi continuez vers l'ouest pour arriver devant deux motifs sur un mur. Posez-y une bombe pour libérer le passage. Vous ne pouvez pousser qu'un seul bloc à chaque fois, donc vous ne pouvez pas vous bloquer en poussant mal un bloc. Dans le coffre, vous obtenez la **Carte**. Avant de ressortir de la salle, activez l'interrupteur de cristal : il faut qu'il soit bleu.

Retournez dans la seconde salle (à droite de l'entrée) et utilisez votre grappin. Une fois de l'autre côté, activez l'interrupteur de cristal pour qu'il devienne rouge, et suivez le chemin nord. Explosez les blocs gênants, sautez par dessus le trou (il semble grand mais en vous mettant bien au bord ça passe, et si vous tombez faites juste le saut, vous serez directement bien positionné), et montez à l'étage supérieur.

Vous voici dans la salle principale du donjon, elle est tout bonnement immense et grouille d'ennemis. Dans un premier temps, utilisez votre boomerang ou une flèche que vous tirerez depuis les plots, face à l'entrée, pour vous libérer le passage. En effet, il y a un interrupteur de cristal caché sous le renfoncement au sud. Une fois de l'autre côté, activez-le de nouveau pour que les plots oranges se baissent. Posez ensuite une bombe et positionnez-vous sur un des plots oranges, peu importe lequel : tout communique par la suite. Vous remarquerez qu'il y a quatre boutons, dispersés au nord, au sud, à l'est et à l'ouest. Activez-les dans cet ordre. Dans un premier temps, ne tuez pas les ennemis : vous devrez d'abord quitter cette salle pour pouvoir tout faire, autant économiser vos forces. Une fois que vous avez la clé des interrupteurs, sautez dans le trou à l'ouest.

Vous voilà revenu au rez-de-chaussée. Montez les escaliers et utilisez votre grappin pour allumer les quatre torches. Une **Petite Clé** apparaît. Prenez-la, et pour repartir poussez le bloc de droite jusqu'à atteindre la salle aux skeletors.

Retournez au premier étage. Prenez la **Petite Clé** sous le vase au nord-est de la salle, et vous avez maintenant assez de clés pour ouvrir l'accès aux popo sur les plateformes supérieurs où se trouvent les torches. Tuez tous les ennemis de la salle (le boomerang ici s'avérera d'une aide très précieuse, car ils sont assez costauds) pour avoir la dernière **Petite Clé**. Allumez toutes les torches pour qu'un nouveau chemin s'offre à vous. Prenez-le et descendez à l'étage inférieur.

Suivez le seul chemin pour l'instant. L'interrupteur de cristal doit être rouge. Il vous faudra être assez rapide. Posez une bombe sur l'interrupteur, utilisez votre grappin sur la statue et passez de l'autre côté des plots. En marchant, vous avez le temps mais ne traînez pas. Passez avec précaution le couloir piégé par les piques et ouvrez le coffre. Une nouvelle **Petite Clé** pour vous.

Repartez (en n'oubliant pas de remettre l'interrupteur de cristal en rouge). Au sud de cette salle, vous pouvez ouvrir un raccourci qui restera toujours actif en poussant le bloc : il s'agit de la salle des trois skeletors. Maintenant, reprenez vers le nord et l'escalier mais tournez à droite pour ouvrir la porte verrouillée. Une boucherie vous attend derrière : une vingtaine de Popo n'attend que vous pour se faire hacher. Faites-vous plaisir, et descendez ensuite d'un étage.

Longez le mur de droite qui part vers le sud, poussez le bloc deux fois pour passer puis utilisez le grappin pour récupérer la **Petite Clé**. Retournez en haut du canal, partez vers l'ouest et rendez à ce passage sa symétrie originelle. Cela va vider l'eau vous dévoilant, ô surprise : une **Petite Clé**. Ne vous embêtez pas, il n'y a rien au bout du canal. Continuez vers l'ouest et tuez le Lizalfos. Ouvrez les deux blocs, et poussez la statue sud-est sur le bouton devant le coffre.

Dans la salle de droite, quatre Lizalfos vont vous attaquer. Défendez-vous, et vous obtiendrez… La **Grande Clé** ! Profitez de cette occasion unique dans le jeu de vous emparer de la Grande Clé de façon originale (grappin, boomerang, …), car ce sera la seule fois où vous la verrez en dehors d'un coffre. Ouvrez le Grand Coffre dans la salle voisine et vous aurez le **Demi de Magie**. Retournez dans la salle remplie de Popo, et remontez encore d'un étage. Prenez la **Boussole** dans le coffre, sautez en contrebas et ouvrez la Grande Porte à l'ouest de cette salle.

Attendez que les dalles maléfiques se calment (il y en a vingt : cinq groupes de quatre) et continuez vers l'est. Le chemin du bas mène à un interrupteur de cristal chronométré et très rapide (5 secondes) : activez-le avec une flèche et utilisez vos bottes pour foncer à travers la porte qui vient de s'ouvrir. Un passage que j'adore où vous devez courir le long du mur sud pour esquiver toutes les

piques vous attend. C'est joli à voir et sans danger. Grimpez à l'étage supérieur.

Pas d'inquiétude sur l'énormité du labyrinthe piégé : le chemin tout à droite vous permet de descendre, celui tout à gauche de monter. Simple comme bonjour. Attention aux piques, allez vers le sud prudemment. Vous allez voir un coffre au milieu d'une plateforme. Utilisez le grappin, ouvrez-le : il contient le **Fragment de Cœur #17**. La boule piquante la plus au sud ne fonce que vers la porte, faites attention avant de vous y engouffrer (et surtout, si vous redescendez, pensez à foncer directement sur le côté…). Suivez le seul chemin disponible et vous arriverez au boss (pas de Clé du Maître, comme le dernier donjon : c'est normal).

2. Boss: Poutroxor

C'est un revival du Phénix. Visez son cavalier dès que vous le pouvez, c'est son seul point faible. A ce stade, il vous envoie une seule flamme vers vous, vous devrez l'esquiver et réussir à prévoir à peu près son mouvement.

Une fois le cavalier tué (sept flèches), Poutroxor accélère et sera plus difficile à atteindre en plein course. Sa gueule est son seul point faible, visez avec parcimonie. Il envoie une dizaine de boules de feu dans un sens aléatoire, soyez prudent, mais c'est là aussi sa plus grande faiblesse car il s'arrête et vous pouvez lui envoyer deux flèches facilement à ce moment-là. Il vous faudra à nouveau sept flèches pour le tuer. Avec votre victoire, vous obtenez une nouvelle épée deux fois plus puissante que l'ancienne : le **Glaive Hylien**.

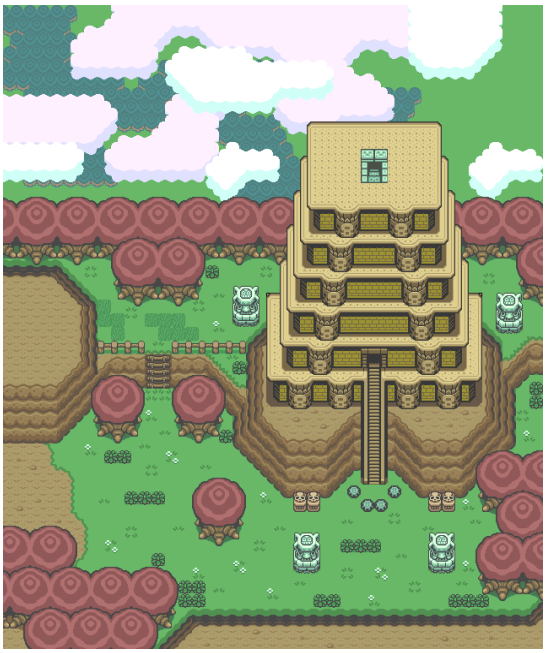
Attention : à l'instar du donjon 5, si vous sauvegardez et quittez juste après le boss, vous ne recommencerez pas au pied de la Tour, mais à la sortie au sommet de la Tour, et devrez donc refaire tout le trajet en sens inverse : pensez à entrer et sortir d'abord au pied de la Tour si vous voulez vous arrêter là.

3. Plan

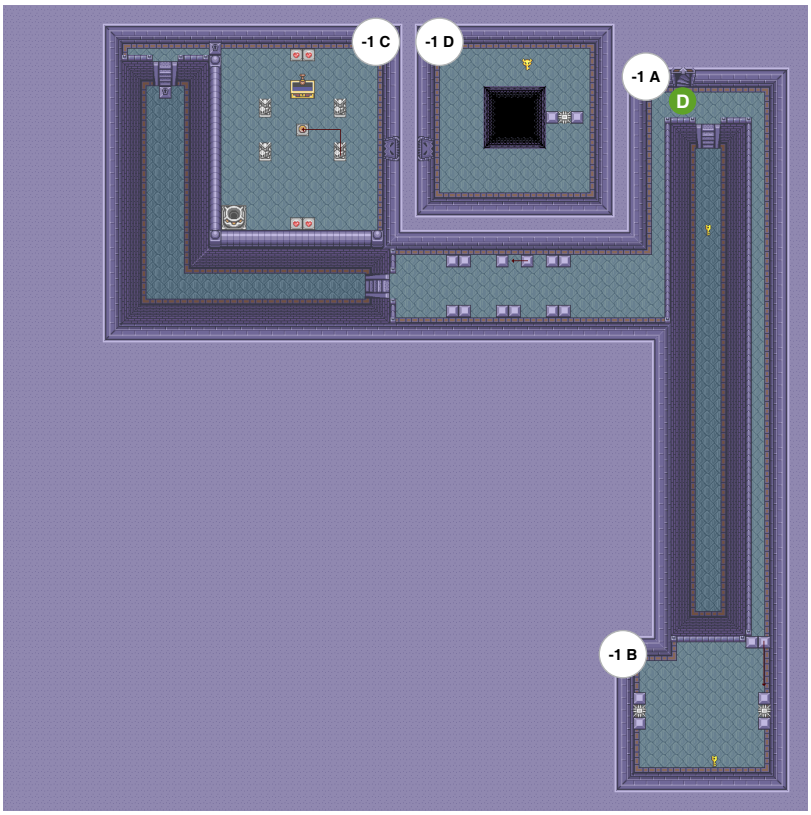
Légende

- 5 — Descriptions
- L — Téléporteurs, portes et correspondances
- -1 D — Salles : étage et nom de salle

#	Description
1	Tirer une flèche dans l'oeil de la statue
2	Tuer tous les ennemis pour faire apparaître la clé
3	Poser une bombe entre les deux motifs sur le mur
4	Allumer toutes les torches pour faire apparaître la clé
5	Interrupteur de cristal caché sous le renfoncement
6	Activer Nord, Sud, Est, Ouest pour avoir la clé
7	Tuer tous les ennemis pour une autre clé
8	Allumer toutes les torches pour libérer le passage
9	Porte chronométrée : 5s (utiliser flèche + bottes)

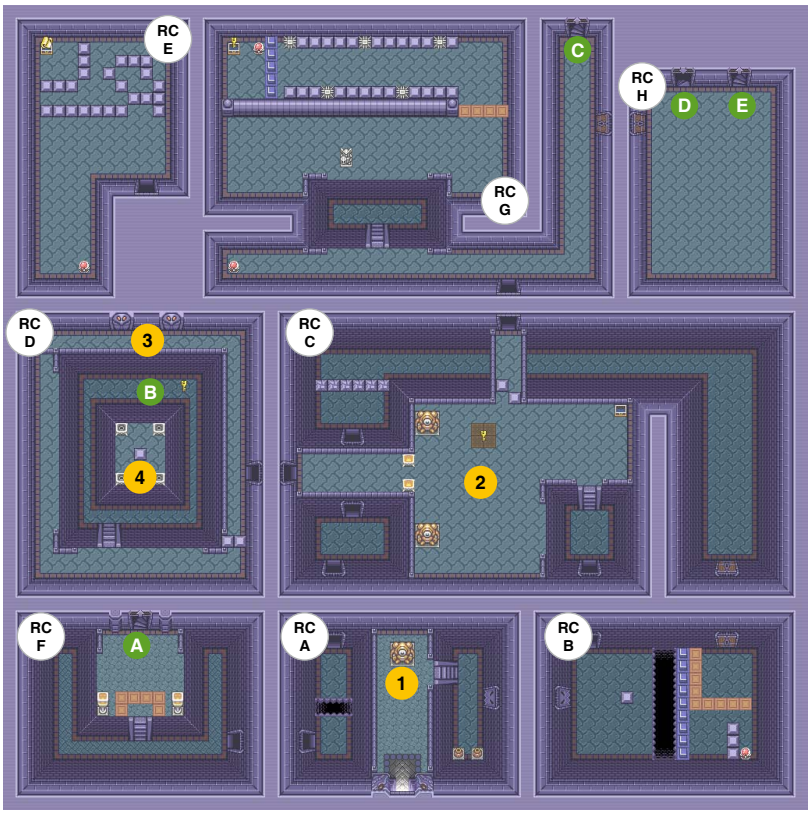


Cartes



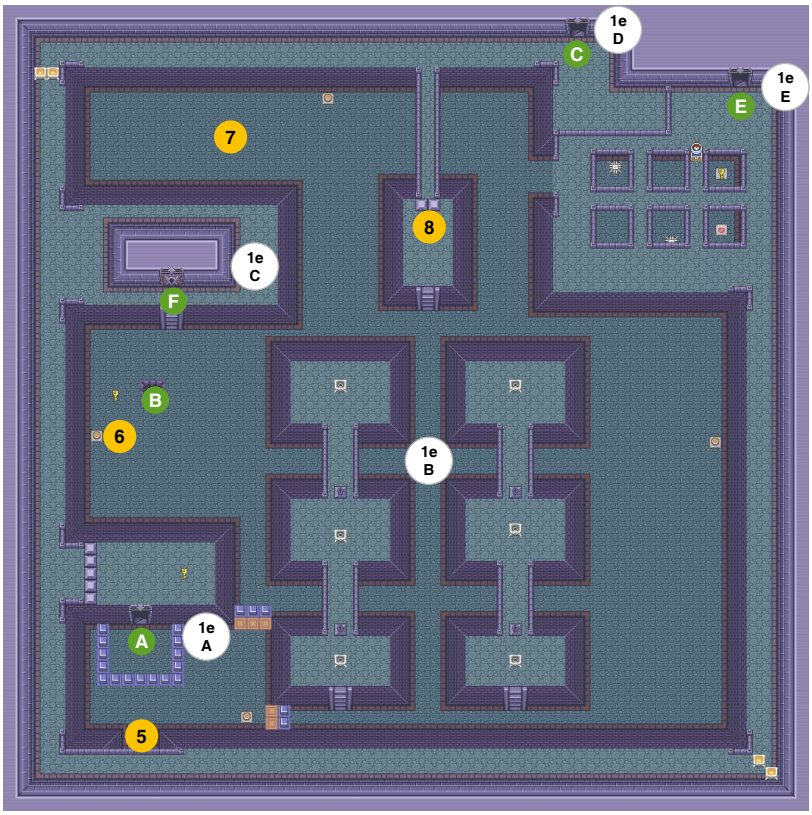
Carte 34 - Tour Des Cieux - 1er sous-sol

Salle	Ennemis
-1 A	Lizalfos (x1)
-1 D	Lizalfos (x4)



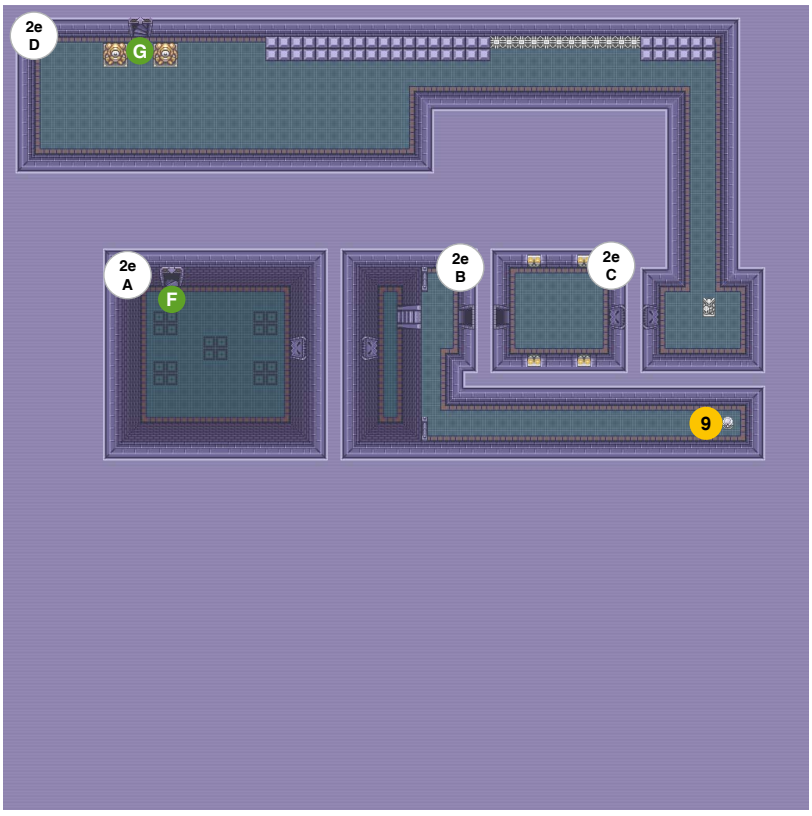
Carte 35 - Tour Des Cieux - RDC

Salle	Ennemis
RC B	Popo (x6)
RC C	Tetdoss (x1) Skeletor (x3)
RC E	Tetdoss (x2)
RC H	Popo (x21)



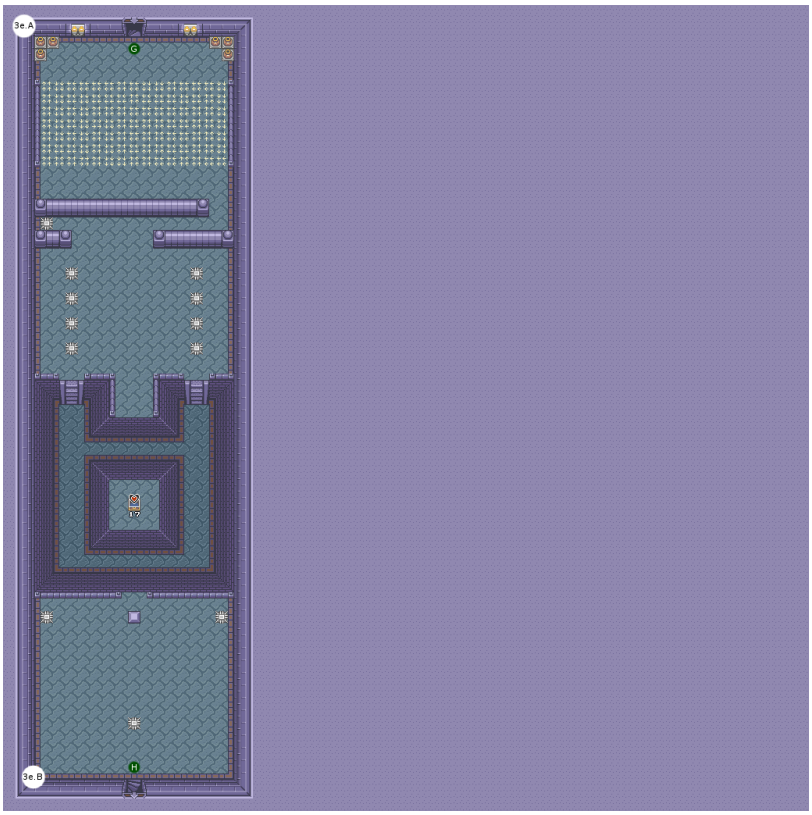
Carte 36 - Tour Des Cieux - 1er étage

Salle	Ennemis
1e B	Popo (x4) Skeletor (x3) Lizalfos (x7) Homme-chien Rouge (x2) Homme-chien Bleu (x3)

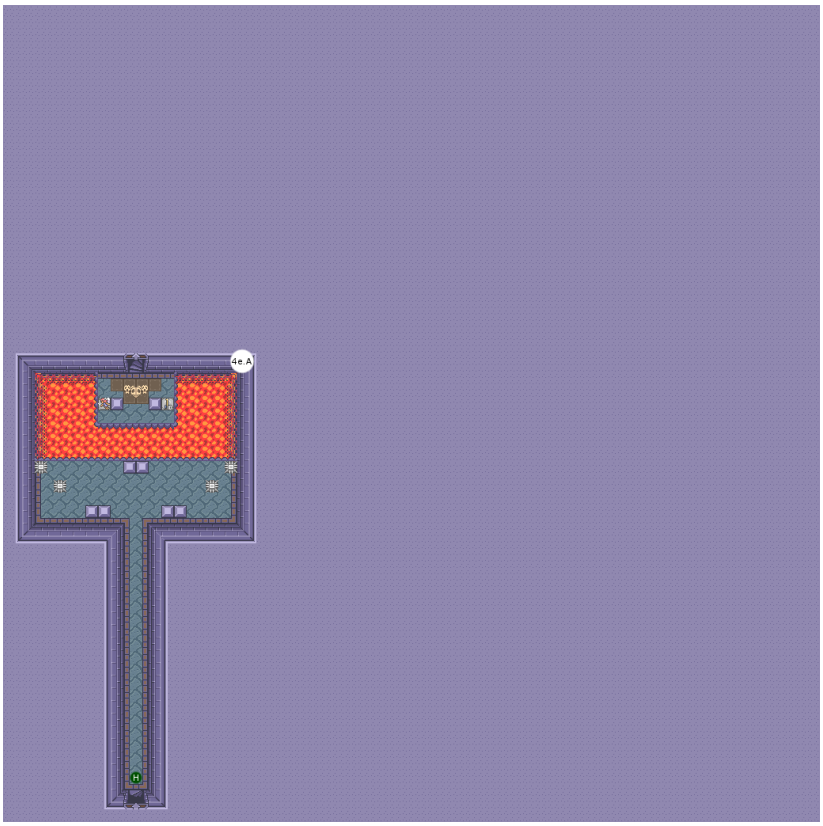


Carte 37 - Tour Des Cieux - 2ème étage

Salle	Ennemis
2e A	Dalle (x20)



Carte 38 - Tour Des Cieux - 3ème étage



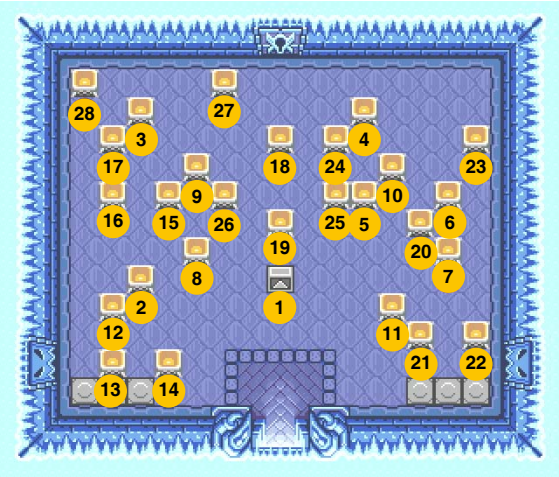
Carte 39 - Tour Des Cieux - 4ème étage

15. Temple du Cristal (Niveau 7)

1. Le donjon

On commence le donjon avec une salle semblable à la chasse aux pancartes. Suivez les indications après avoir tué les ennemis. Attention, ils commencent à être coriaces, j'espère que vous avez fait la Tour des Cieux car les combats vont s'avérer beaucoup plus difficile dans le cas contraire.

Ordre des torches :

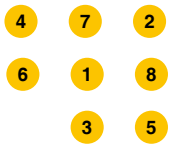


Continuez par le seul chemin disponible, à savoir vers la gauche. Dans cette salle, posez une bombe sur l'interrupteur de cristal à gauche et montez par la porte centrale vers le nord. Tirez la statue gauche vers le sud et attendez que la porte s'ouvre, puis repassez dans la salle précédente. Cette fois-ci allez directement dans le passage central nord sans activer l'interrupteur : vous avez accès à la partie nord de cette salle.

Commencez par aller au nord-ouest. Deux tuyaux s'offrent à vous. Prenez celui de droite/du haut pour trouver le **Fragment de Cœur #24**, puis le tuyau de gauche pour prendre le coffre. Vous obtenez une **Petite Clé**.

Retournez dans la salle précédente avec le grillage et passez cette fois-ci au nord-est. Au bout du chemin se trouve la Carte. La dalle-indice vous indique l'ordre d'activation d'interrupteurs de cristal.

L'ordre est le suivant :



Retournez au grillage et sautez en contrebas, puis allez vers l'est pour trouver une entrée sous le grillage de la salle voisine. Montez, et vous serez devant un tuyau.

Suivez-le pour arriver aux fameux interrupteurs de cristal. Activez-les selon le schéma indiqué ci-dessus. Je déconseille l'utilisation de l'épée, un faux mouvement peut vite arriver, à plus forte raison si vous êtes pas pile en face de l'interrupteur, l'épée faisant un arc de cercle elle peut tout faire rater. Utilisez plutôt un outil rectiligne comme le grappin ou le boomerang pour plus de sécurité.

Le coffre juste en bas contient la **Boussole**. L'activation des interrupteurs de cristal ouvre la porte au nord. Déverrouillez la porte qui ne sert à rien et enchaînez directement avec des coups d'épée/boomerang : un canard va sortir furieux.

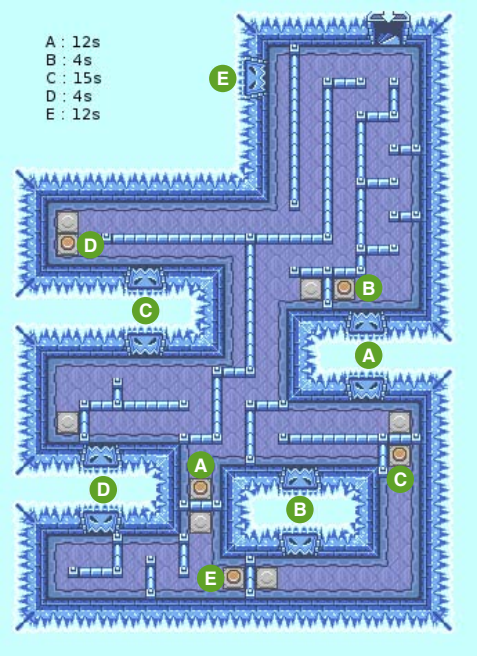
La porte sud-est se déverrouille une fois la chasse terminée, et on est reparti dans un tuyau. Le coffre vous nargue, vous ne pourrez l'avoir que plus tard, continuez donc dans la salle à l'est et soulevez le crâne centre au sud pour libérer un pique qui cachait un bouton.

Il est conseillé auparavant de lui dégager le chemin afin que son mouvement soit plus long, vous laissant le temps de vous balader à loisir. Chacun sa technique, vous pouvez aussi casser absolument tous les crânes et faire de cette pièce un hachoir à viande géant. Dans tous les cas, sortez par le nord et montez d'un nouvel étage.

Voici une des pièces les plus stressantes pour les anti-chrono. Vous avez l'ordre d'activation sur l'image page suivante.

Commencez par soulever tous les crânes possibles, sans actionner les interrupteurs pour autant. Activez en premier celui qui est le plus au sud (temps : 12s), puis foncez à travers le petit dédale jusqu'à la porte ouverte en actionnant au passage l'interrupteur à côté (temps : 4s). Ne perdez pas de temps et engouffrez-vous dans ce nouveau passage, ne perdez pas de temps avec le crâne de

l'autre côté de la porte, il ne sert à rien. Allez tout au bout du chemin pour découvrir un nouveau bouton sous un crâne. Refaites le trajet en sens inverse après l'avoir actionné (temps : 15s), actionnez au passage l'interrupteur près de cette nouvelle porte (crâne du bas si vous ne l'avez pas découvert, temps : 4s), ensuite n'allez pas sur la gauche mais sur la droite car encore une fois le crâne est un leurre, puis au bout du chemin brisez le crâne du bas pour actionner le dernier bouton (temps : 12s). Allez à la dernière porte qui vient de s'ouvrir, et vous voilà sorti de cette salle infernale. Si vous vous ratez sur un seul trajet, vous devrez reprendre depuis le début. Une fois la porte dépassée, vous pouvez revenir dans la salle sans que la sortie ne se referme.



Prenez d'abord l'escalier sud pour activer l'interrupteur de cristal, puis le nord pour sortir dans l'étage inférieur par le sud. Revoilà le mêli-mêlo de tuyaux. Une fois sorti du tuyau, n'allez pas sur le grillage (c'est un cul-de-sac) et remontez au deuxième étage. Naviguez dans la strate inférieure de cet étage pour aller vers le nord, et utilisez votre grappin depuis le bord du trou géant pour le traverser vers l'ouest.

Dans cette salle où deux piques vont se montrer particulièrement agaçants, vous allez devoir rapporter un bloc jusqu'au trou que vous venez de traverser. Une méthode assez simple consiste à mettre le bloc juste derrière la première ligne de plots bleus, rester sur cette ligne, et envoyer le boomerang pour activer/désactiver l'interrupteur de cristal jusqu'à ce que les deux piques soient piégés et ne bougent plus.

Vous pouvez continuer votre petit bonhomme de chemin tranquillement. Poussez-le jusqu'au bord nord du trou, puis sautez à sa suite. Vous atterrissez ainsi sur le bloc, et pouvez atteindre la portion gauche de cette pièce sans problème. Allumez les torches vous fait découvrir une dalle-indice vous indiquant qu'il faut poser une bombe juste devant elle. Le coffre contient une **Grande Bouteille d'Énergie Magique**. Sautez donc dans le trou devant la dalle-indice pour arriver… dans la première pièce aux tuyaux, où il y avait le Fragment de Cœur !

Mais maintenant, vous devez faire tout le tour de cet étage pour arriver jusqu'à la salle à l'est de l'entrée. Après avoir éliminé les Lizalfos qui règnent dans cette salle, posez une bombe sur l'interrupteur de cristal et suivez le chemin jusqu'à l'entrée, non sans avoir récupéré la **Petite Clé** à côté de l'interrupteur de cristal auparavant. Vous avez quinze secondes pour faire le trajet, ce qui est largement suffisant.

Reprenez la technique utilisée plus tôt pour vous rendre au second étage par la salle ouest (donc bombe sur l'interrupteur de cristal, porte du milieu, tirer la statue, passer par la porte qui s'ouvre, et passer derrière la statue puis tomber du grillage et monter d'un étage, aller au nord et tuer les soldats pour retourner dans le bordel des tuyaux). Vous arrivez à nouveau sur la plateforme contenant le coffre que l'on n'avait pas pu récupérer plus tôt à cause du bloc verrouillé. Il contient la **Grande Clé**.

Retournez à l'entrée (soit en rebroussant chemin, soit en refaisant tout le chemin de tout à l'heure, comme vous voulez… Je conseille quand même de rebrousser chemin : plus rapide). Ouvrez la porte nord puis partez vers le nord-est. Vous allez devoir tirer et pousser la statue jusqu'à sa place, au nord de la pièce, mais comme il serait trop simple de le faire directement, il va falloir faire un énorme détour rempli de piques.

Commencez par la pousser vers le sud et légèrement vers l'est. Une fois qu'elle est devant la boule piquante, poussez-la vers la droite (ou tirez-la, selon ce qui vous arrange le plus, l'important étant que vous soyez de l'autre côté que le pique). Une fois arrivé au coin, allez vers le bas, attention au passage avec le pique horizontal, puis passez au couloir de droite en remontant votre statue, suivez le seul chemin disponible, en général c'est celui qui passe par le trajet des piques. Vous devrez passer par le chemin de droite avec les deux piques qui se croisent pour pouvoir manœuvrer la statue suffisamment et ainsi l'apporter à l'ouest. Pour le passage avec le croisé des piques, il existe deux écoles : la très prudente ou la bourrine. A vous de choisir le style qui vous convient le mieux, mais la bourrine reste très efficace pour une perte de vie somme toute minime. Le bouton est sous le crâne le plus au nord-ouest de la salle.

Montez d'un étage et vous arrivez face au « mini-boss », une embuscade de Lizalfos cette fois-ci. Six individus sont à occire.

Sortez par l'ouest et prenez la **Canne de Somaria**. Avec cet objet, vous pouvez vous balader désormais dans tout Hyrule (excepté deux grottes qui nécessitent le prochain objet mais que vous pouvez gruger grâce au grappin).

Sautez en contrebas et prenez les escaliers un peu plus loin. Vous revenez sur le chemin que vous aviez fait pour faire tomber le bloc du deuxième au premier étage. Retournez à cet endroit précis et utilisez votre Canne de Somaria pour faire un bloc à droite du coffre. Utilisez ce bloc nouvellement créé comme point d'ancrage pour le grappin, poussez-le ensuite vers la gauche et ouvrez le coffre : vous obtenez la **Clé du Maître**.

Retournez maintenant à l'entrée du donjon, par le chemin que vous voulez. Sautez en contrebas de la salle nord, montez les escaliers un peu plus haut et depuis le muret à gauche, utilisez la Canne de Somaria pour créer un bloc destiné à votre grappin. Retournez encore une fois à l'entrée en faisant le détour par la gauche, et depuis le grillage de la salle au nord de l'entrée utilisez le grappin sur votre bloc. Montez ensuite de deux étages.

Sur votre droite vous pouvez récupérer **300 Rubis** en utilisant le grappin vers le nord sur le grillage avec les quatre crânes alignés. Utilisez-les ensuite pour revenir (sinon il faudra se retaper tout le chemin avec la Canne de Somaria depuis l'entrée, etc.). La salle encore à droite avec les torches en cercle est sans intérêt pour l'instant, donc dirigez-vous vers l'ouest. Passez par le passage sud et les blocs devraient disparaître (il y a un switch invisible de chaque côté). Dans la salle suivante prenez garde aux trous assez perfides : les ennemis aimeront vous y faire tomber, et vous serez bon pour un nouveau voyage depuis l'entrée… Faites le tour de la salle par l'ouest, vous allez arriver à une statue que vous devez tirer vers le sud, revenez sur vos pas et sautez par dessus le trou qui prend un couloir complet malgré son étroitesse pour accéder à l'escalier que bloquait la statue.

Vous êtes de nouveau dans la salle des tuyaux. Un seul chemin s'offre à vous, donc pas vraiment le choix. Vous remontez à nouveau dans la salle aux trous, mais cette fois-ci un seul trou vous barre la route, ou plutôt vous barre le cul-de-sac. Tombez dans ce trou et dans le suivant. Vous pouvez enfin ouvrir le coffre qui vous nargue depuis le début du donjon derrière la statue à l'ouest de l'entrée. Il contient une **Petite Clé**. Refaites la manœuvre pour passer au nord de la salle grillagée au-dessus de l'entrée via la Canne de Somaria, mais cette fois-ci ouvrez le bloc verrouillé et prenez l'escalier ainsi libéré.

Montez à nouveau deux étages, et actionnez le bouton à votre arrivée. Cela a pour effet de faire disparaître une des torches mais seulement momentanément, à savoir pendant huit secondes, aussi devez-vous vous dépêcher d'utiliser la Canne de Somaria pour activer l'interrupteur libéré. Gare aux Lizalfos et aux piques dans votre précipitation. Vous pouvez aussi dégager le terrain dans un premier temps et faire la manœuvre ensuite. Suivez le chemin ainsi libéré. L'étage d'en-dessous vous attend un coffre avec **100 Rubis**, ainsi qu'un interrupteur de cristal qui vous ouvre un raccourci royal à toutes les parties du donjon. Vous êtes devant la porte du boss.

2. Boss: Gelidrak

Gelidrak est un mix entre Drakomos et le Phénix. Il vole partout autour de la pièce et vous envoie des boules de flammes.

Il possède deux points faibles, le premier ne le rendant que vulnérable aux attaques sur le second : il faut dans un premier temps tirer une flèche dans sa queue, ce qui a pour effet de rendre sa tête vulnérable aux attaques (je ne saurais que conseiller d'attaquer du coup sa tête par des coups sprintés ou chargés histoire d'être invincible au moment où il se réveille).

Il apparaît au moment où vous voulez monter un des escaliers. Il faut savoir que pendant qu'il est vulnérable, son corps ne vous attaque pas si vous le touchez, vous pouvez donc le traverser sans contrainte (inutile de perdre du temps à le contourner, d'autant que c'est une belle bête).

Moins il a de HP, plus il lance de flammes, ce qui fait qu'il peut envoyer d'une douzaine à une trentaine de flammes. Il possède 24 points de vie, donc autant de coup simple à donner à l'épée (première du nom) sur sa tête. Si vous manquez de flèches, il y a des réserves dans les crânes sur le promontoire au sud. Si malgré tout vous êtes à court de flèches, comme pour le combat du phénix, vous aurez des munitions qui apparaîtront à chaque coin de la salle du boss (chaque munition vous restaurant 10 flèches).

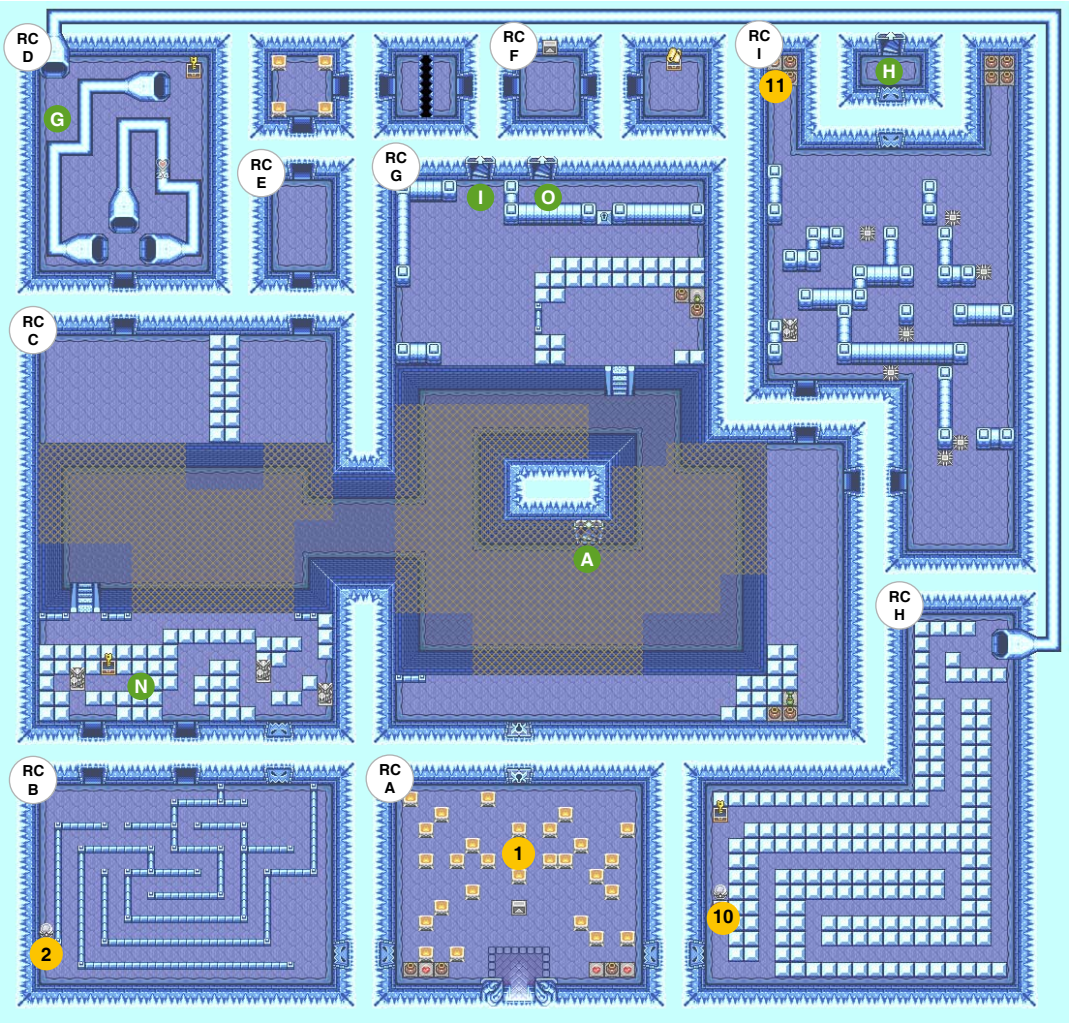
Une fois vaincu, récupérez le **Réceptacle de Cœur** et laissez le vieux sage parler avec vous. Il vous explique votre prochaine destination, mais ce ne sera pas sans un dédale auparavant.

3. Plan

Légende

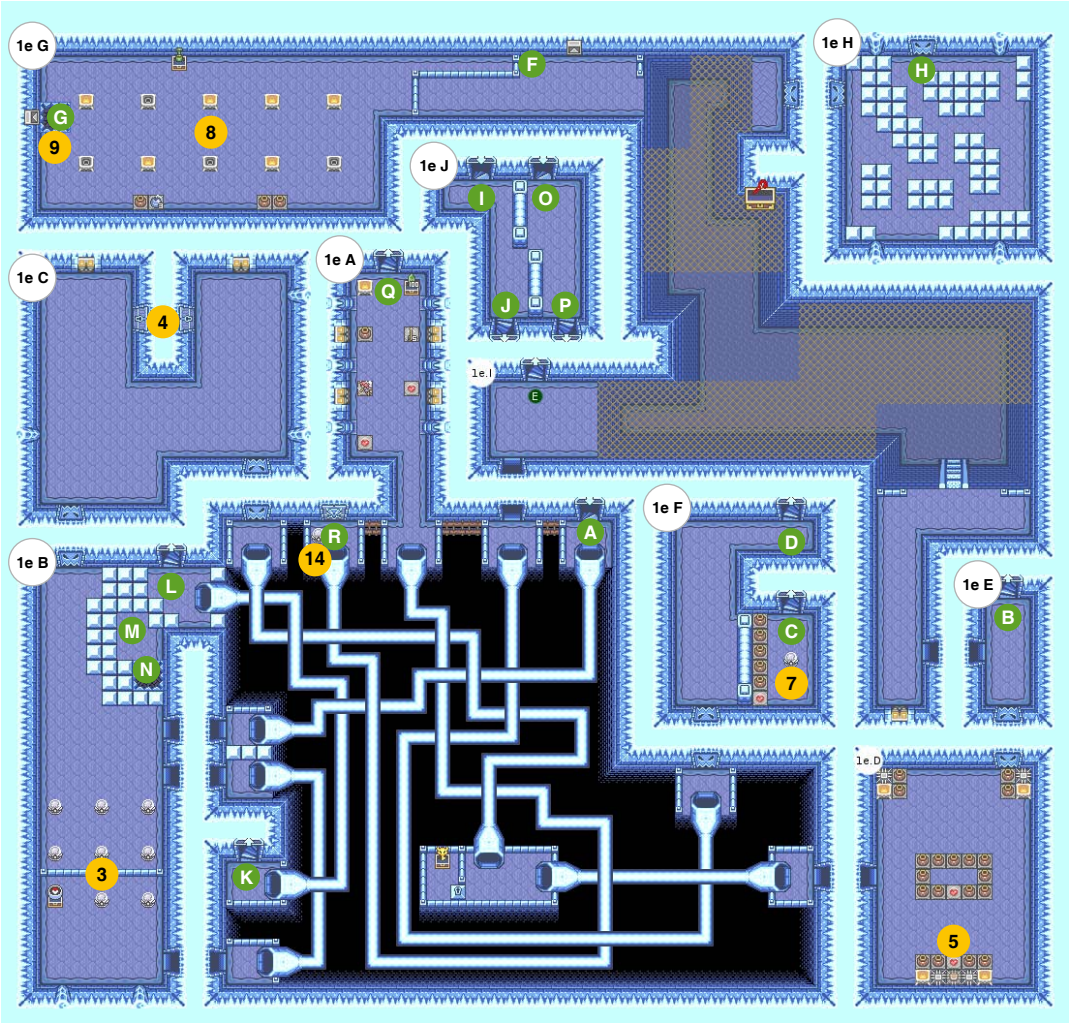
- 5 — Descriptions
- A — Téléporteurs, portes et correspondances
- -1 D — Salles : étage et nom de salle

#	Description
1	Suivre les indications des torches
2	Interrupteur de cristal chronométré : 10s
3	Activer les interrupteurs de cristal dans un ordre précis
4	Ennemi caché par les portes verrouillées
5	Bouton caché sous la pique centrale au sud
6	Dédale de portes chronométrées (12s, 4s, 15s, 4s, 12s)
7	Ouvre la porte au sud de la salle
8	Allumer les torches pour faire apparaître la dalle-indice
9	Poser une bombe devant la dalle-indice
10	Interrupteur de cristal chronométré : 15s
11	Pousser la statue jusqu'au bouton nord-ouest
12	Bouton chronométré donnant accès au bouton est : 8s
13	Ouvre la porte au sud [Nécessite : Somaria]
14	Ouvre les raccourcis de la salle



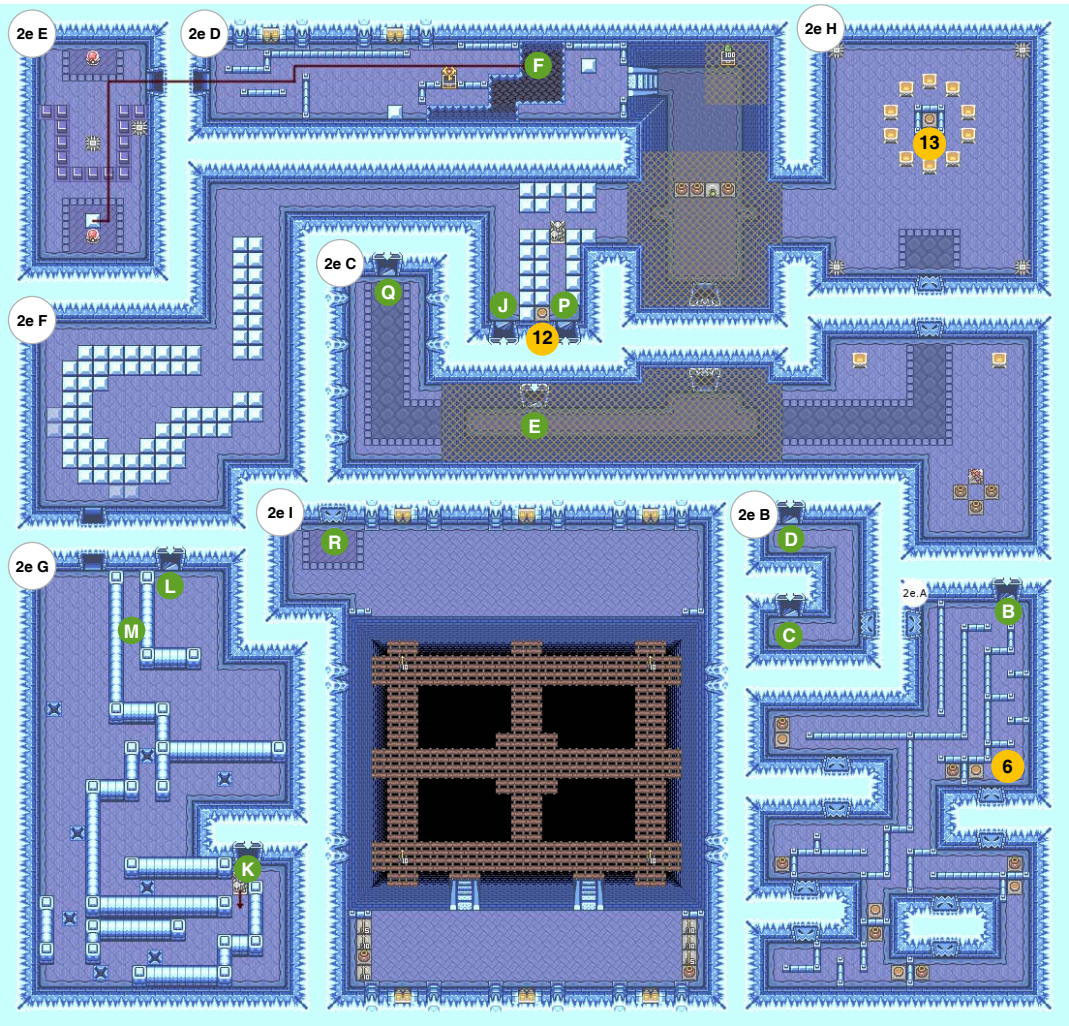
Carte 40 - Temple du Cristal - RDC

Salle	Ennemis
RC A	Soldat Canard Bleu (x1) Soldat Canard Vert (x1)
RC C	Soldat Canard Bleu (x1) Soldat Canard Vert (x1)
RC E	Soldat Canard Vert (x1)
RC F	Lizalfos (x1)
RC G	Soldat Canard Bleu (x1) Soldat Canard Rouge (x1)
RC G	Lizalfos (x3)



Carte 41 - Temple du Cristal - 1er étage

Salle	Ennemis
1e B	Lizalfos (x1) Soldat Canard Vert (x1) Soldat Canard Rouge (x1)
1e C	Soldat Canard Bleu (x4)
1e G	Lizalfos (x1) Soldat Canard Bleu (x1)
1e H	Lizalfos (x6)
1e I	Soldat Canard Bleu (x1) Soldat Canard Rouge (x2)



Carte 42 - Temple du Cristal - 2ème étage

Salle	Ennemis
2e A	Hardhat Beetle Rouge (x1) Hardhat Beetle Bleu (x2)
2e C	Lizalfos (x3)
2e F	Soldat Canard Rouge (x2)
2e G	Hardhat Beetle Rouge (x3) Hardhat Beetle Bleu (x2) Lizalfos (x2)
2e H	Lizalfos (x2)
2e I	GELIDRAK (BOSS)

16. Miroir, mon beau miroir

Avec la Canne de Somaria, vous avez désormais accès à toute la map sauf deux cavernes, sachant que ces deux cavernes peuvent malgré tout être grugées pour les piller. La première est celle du village avec le laser, évoquée dans le passage du donjon 4 au donjon 5 où nous venions d'acheter le Sac de Rubis Géant. La seconde caverne sera évoquée plus bas dans ce chapitre.

Dans un premier temps, nous allons faire un petit point sur ce que vous devriez/pourriez avoir à ce stade de l'aventure. Si vous avez fait le donjon secret et que vous avez suivi toutes les indications de ce guide, vous devriez avoir 17 coeurs, aucun fragment en attente (nous allons en récupérer beaucoup dans ce chapitre), le Sac de Rubis Géant, le Grand Sac de Bombes, le Grand Carquois, et enfin trois Flacon Magique. Si vous avez grugé la caverne laser du village, vous avez absolument toutes les clés, le Glaive Hylien, et vous avez le Miroir Mystique, avec possiblement le Précis d'Escrime (les éléments de cette dernière phrase ne sont pas nécessaires pour finir le jeu). Voilà pour l'état des lieux. Vous devriez avoir assez de rubis pour acheter au choix le **Carquois Géant** ou le **Sac de Bombes Géant**. Le plus utile étant le Carquois Géant (le Sac de Bombes Géant est très optionnel), tenez-en compte dans vos achats.

Commencez par sauter deux fois du rebord à droite de l'entrée du Temple de Cristal, et allez à l'entrée de gauche. Vous êtes à nouveau dans la salle avec les mini-ravins. Grâce à la Canne de Somaria, posez un bloc à droite. Pour ensuite utiliser le grappin, arrivez par le sud du bloc. La pièce à droite renferme le **Fragment de Coeur #25**. Le vase en bas à gauche cache le bouton pour sortir.

Maintenant, retournez au village et continuez votre route jusqu'aux Caves Jumelles, au sud du premier donjon. Dans l'entrée gauche, vous aviez un coffre qui vous narguait. Grâce à la Canne de Somaria, vous pouvez désormais l'atteindre : allez jusqu'au vase en sautant vers le nord, posez un bloc derrière le muret, retournez à l'entrée et utilisez le grappin sur votre bloc. Si vous avez fait le bloc trop proche du bord pour pouvoir passer ensuite devant le coffre, vous pouvez le pousser facilement. Le **Fragment de Coeur #26** est à vous.

Ressortez, mais ne partez pas trop loin : faites quelques pas vers l'ouest pour atteindre un escalier qui part en sous-sol. Dans ce passage vous attend **100 Rubis** si vous ne les avez pas déjà pris, et au bout, sous le vase centrale, utilisez votre Canne de Somaria pour écraser le bouton (le bloc au nord ne pouvant être poussé qu'une fois, c'est encore une fois du sadisme). Tout au bout de la corniche à l'est, devant l'entrée de la grotte où vous aviez trouvé la clé du Temple de Cristal, vous attend un coffre avec le **Fragment de Coeur #27**.

Vous pouvez récupérer **300 Rubis** dans l'Antre de Maître Arbror (Niveau 3). Vous vous souvenez le bouton que l'on ne pouvait pas actionner au second étage ? Il faut entrer dans le donjon par derrière (faire le tour par l'ouest), utilisez la Canne de Somaria pour faire apparaître le dernier coffre que vous ne pouviez pas atteindre. Retournez à l'entrée principale du donjon, allez directement au nord en utilisant le grappin pour franchir le ravin, et montez d'un étage. Vous êtes à côté du coffre.

Retournez à la Montagne de la Terreur, mais au passage remplissez un de vos Flacons Magiques avec de l'eau dans le village (soit à la fontaine, soit dans l'abreuvoir à la pâtisserie). Vous devez aller à la Montagne de la Terreur mais du côté est, donc du côté d'Inferno.

Prenez l'entrée à l'ouest de cette écran (en gros, la seule autre entrée au nord à part le Bazar). Montez les escaliers, prenez gardes aux Tetdoss. Utilisez votre grappin sur les vases au nord, puis un coup de Canne de Somaria à gauche du muret, retournez à l'entrée de la grotte, puis le grappin sur votre bloc et laissez-vous tomber à gauche. Suivez le seul chemin disponible jusqu'à sortir sur une corniche. Sautez en contre-bas, puis rentrez dans la nouvelle grotte.

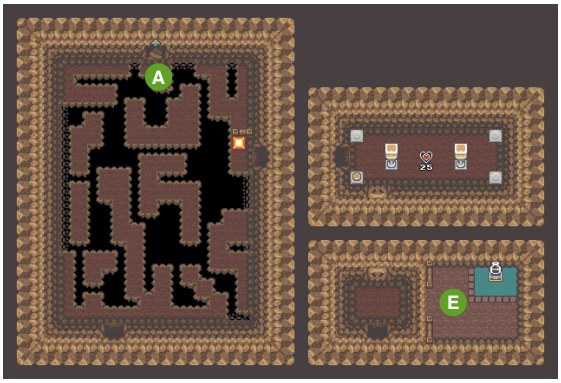
Ici, un petit labyrinthe au milieu d'un sol piégé vous empêchera de progresser facilement, mais vous ne devez en aucun cas tomber de la plateforme où vous êtes. Le bon chemin est celui partant directement à droite, puis au nord quand vous ne pouvez pas avancer plus loin. Vous montez d'un étage, vous n'avez qu'un seul chemin disponible donc montez encore d'un étage au bout du couloir, et là prenez la première sortie (au sud) dès que possible. Une fois sur la falaise, prenez à droite, et utilisez le Flacon pour faire pousser la liane. Si vous n'avez pas de Flacon avec de l'eau, vous pouvez le remplir à la cascade à gauche. Une fois la liane disponible, retournez dans la grotte, et allez vers le nord-est.

Sautez en contrebas, sortez, à droite vous avez la liane avec le **Fragment de Coeur #28** en bas à droite. Si vous voulez tenter l'expérience de la seconde grotte censément inaccessible, retournez au niveau de la grotte, allez vers l'ouest et prenez la grotte au sud. Le **Fragment de Coeur #31** vous récompensera. Si l'expérience ne vous dit rien ou si elle est réussie, retournez à la liane et continuez à la grimper. Prenez à gauche, inversez la cascade grâce au Miroir Mystique, puis laissez-vous tomber dès la première corniche possible juste après le pont en bois. Dans la grotte, allumez la torche pour voir où vous allez, prenez le **Fragment de Coeur #29**, sautez

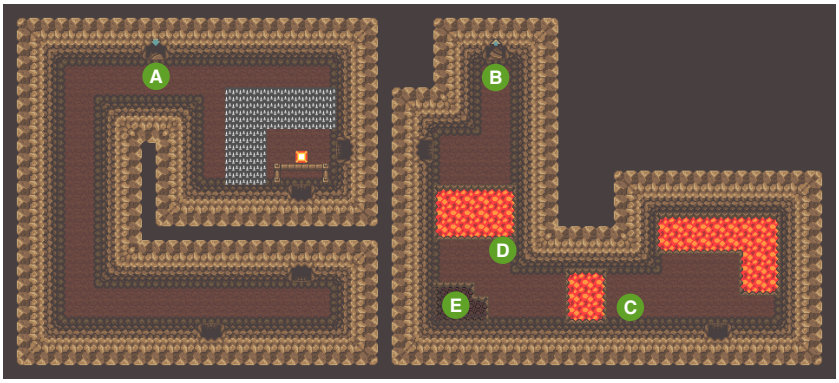
dans le trou à côté à gauche, puis une seconde fois. Dans le coffre vous trouverez le dernier **Flacon Magique**. Sortez, vous êtes au pied de la Montagne de la Terreur Ouest.

Entrez dans la grotte à gauche, passez les petits précipices, faites le tour de la salle pour poser un Bloc de Somaria derrière le sol piégé, suivez le seul chemin disponible. Faites un C dans la salle obscure pour atteindre un trou assez long. Tombez, puis sortez. Allez à l'est pour retrouver la liane. Grimpez, puis allez cette fois-ci à l'est. Dans la grotte, descendez d'un étage. Ici, le sol est du même fond que le trou, donc c'est en vous déplaçant que vous verrez le chemin à emprunter. Attention, il y a une fourche sur la fin, il faut prendre à droite car vers le bas c'est une impasse. Avec un peu d'entraînement, vous réussirez à passer. Sortez, et vous serez enfin devant l'entrée du Niveau 8, le Donjon des Pics Rocheux.

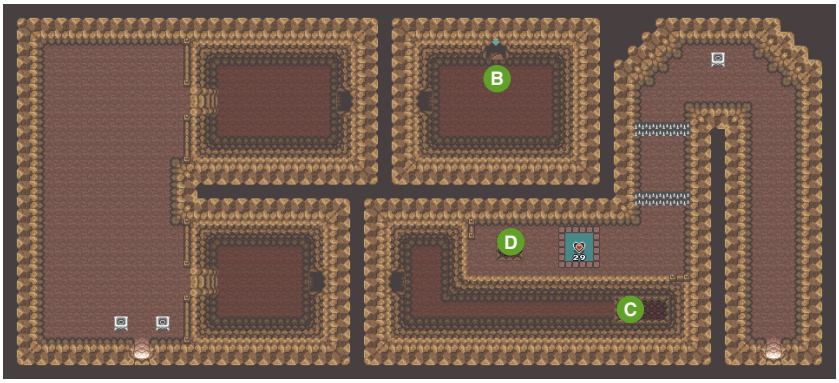
Plans : Montagne des Terreurs Ouest



Carte 43 - Montagne des Terreurs Ouest - RDC

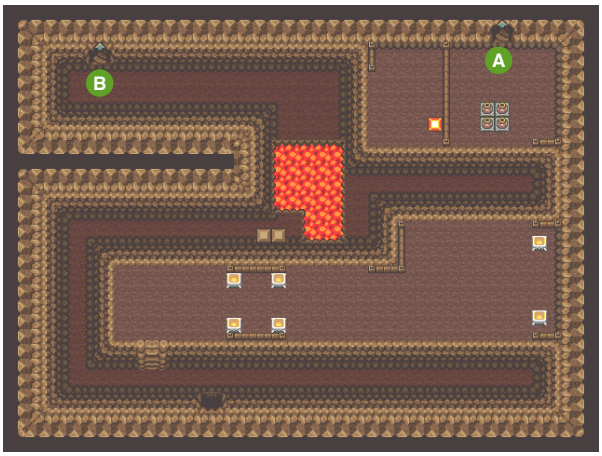


Carte 44 - Montagne des Terreurs Ouest - 1er étage

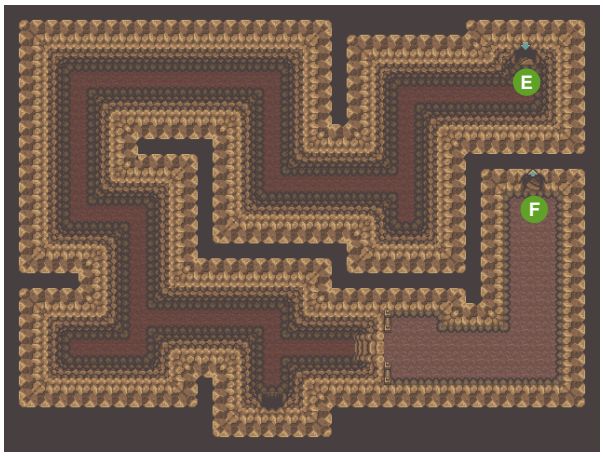


Carte 45 - Montagne des Terreurs Ouest - 2ème étage

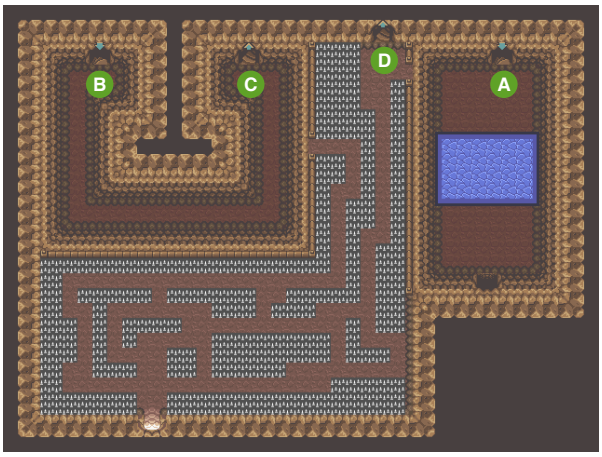
Plans : Montagne des Terreurs Est



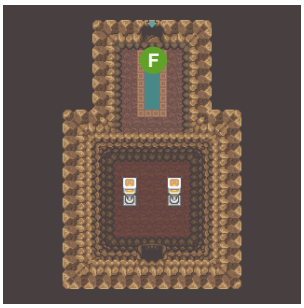
Carte 46 - Montagne des Terreurs Est - RDC



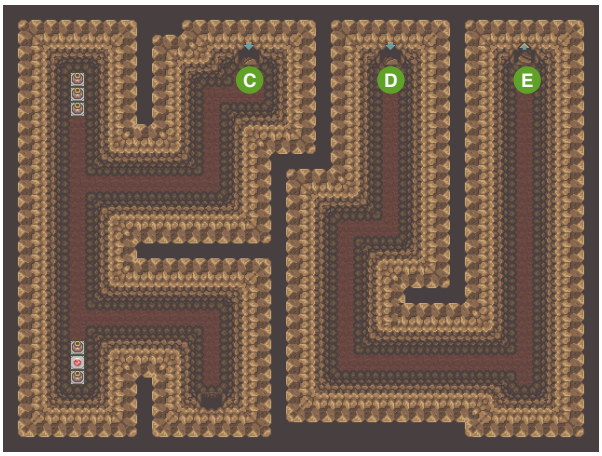
Carte 49 - Montagne des Terreurs Est - 3ème étage



Carte 47 - Montagne des Terreurs Est - 1er étage



Carte 50 - Montagne des Terreurs Est - 4ème étage



Carte 48 - Montagne des Terreurs Est - 2ème étage

17. Donjon des Pics Rocheux (Niveau 8)

1. Le donjon

En route pour l'avant-dernier donjon. Commencez par user de votre grappin pour aller vers l'est. Il faut savoir que les deux salles au nord de l'entrée ne servent à rien, mais vous pouvez les visiter si le cœur vous en dit. Tuez les Helmasaurs, continuez par la salle sud-est, tuez les ennemis pour ouvrir les portes et activez l'interrupteur sous le crâne au bout du chemin. Prenez cette fois-ci la salle nord-est depuis la grande salle des Helmasaurs, prenez le coffre (une **Petite Clé**), puis grâce à elle ouvrez la porte à gauche de l'entrée. Dans cette salle, longez d'abord le mur extérieur vers le nord. Au bout vous attend un interrupteur de cristal qui doit finir bleu.

Retournez aux escaliers de cette salle et descendez. Utilisez votre grappin pour vous frayer un chemin au-dessus du sol piégé puis un saut à la fin pour arriver au crâne cachant un bouton vous ouvrant la voie sur le grillage au niveau supérieur. Refaites le chemin inverse jusqu'à l'escalier, puis traversez la salle sur le grillage. Tuez tous les ennemis pour faire apparaître le coffre contenant la **Carte**, rouvrir la porte, et sous un des crânes se trouve une **Petite Clé**.

Rebroussez chemin jusqu'à la salle des Helmasaurs, et prenez la sortie nord. Attention aux Gibdos, déverrouillez la porte à droite et suivez le seul chemin disponible (celui ne passant pas par le laser du coup) jusqu'au trou géant et tombez dedans.

Vous tombez de deux étages. Un seul chemin s'offre à vous, allez à gauche et poussez le bloc. Commencez par aller en bas : vous pouvez récupérer **100 Rubis** après avoir occis les Helmasaurs de cette pièce. Continuez vers le nord, et depuis les blocs bleus activez l'interrupteur de cristal pour qu'il soit rouge et sortez par le nord. Ici, si vous jouez sans le son, vous pourriez passer à côté d'un indice. Suivez le chemin jusqu'à la dalle-indice et activez-la : vous êtes téléporté dans une salle identique juste à côté. Ressortez par le sud, et activez les interrupteurs de cristal de chaque coin et du centre pour que tous s'allument en même temps (celui en haut à gauche réinitialise l'énigme). La porte s'ouvrant à l'est vous fournira **50 Rubis**, mais c'est vers l'ouest que la suite se déroule. Poussez à nouveau le bloc central, et allez vers le nord (le sud est un cul-de-sac inutile pour l'instant). A nouveau un immense trou vous attend. Sautez dedans (depuis la droite pour plus de sûreté à la réception car une horde de Popos va vous accueillir) et ouvrez le coffre. Vous avez désormais la **Boussole**.

Continuez votre chemin vers le sud et vous arrivez dans la salle du Grand Coffre. Avant de continuer vers l'est, faites un petit détour par l'escalier pour activer, dans la salle ténébreuse, l'interrupteur de cristal : les plots bleus doivent être baissés.

Une fois revenu à l'étage et dans la salle de droite, quatre Tetdoss vous attendent, vous devrez atteindre au plus vite le bouton ouvrant les portes : il se trouve en bas à droite du carré central de crânes. Deux salles après, vous voici dans un nouveau dédale de téléporteurs. Prenez le premier, puis le second. Au premier choix, prenez le téléporteur le plus à l'ouest. Vous n'avez pas le choix sur deux nouveaux téléporteurs et arrivez dans le cadre plus ou moins central de la pièce. Là, prenez le téléporteur en haut à droite et vous accédez au dernier escalier. Pour repartir dans l'autre sens, il vous suffira de prendre le téléporteur de gauche puis le seul dernier disponible.

Vous remontez d'un étage. Videz la salle des ennemis et activez l'interrupteur de cristal, puis allez rapidement vers l'ouest pour prendre la seule sortie de cette salle. Vous pouvez au choix activer l'interrupteur de cristal par une bombe ou une flèche pour vous laisser un délai supplémentaire. Deux salles au nord, poussez le bloc puis prenez à gauche. Dans l'énorme trou, prenez soit en haut, soit en bas, de toute manière vous allez devoir recommencer tout le trajet pour aller aussi du côté duquel vous n'avez pas sauté… Pour revenir sur le trajet normal, utilisez le grappin sur les crânes. Une fois les deux boutons activés, ouvrez le coffre dans la salle qui vient de devenir accessible. Cette **Petite Clé** vous sera très vite utile.

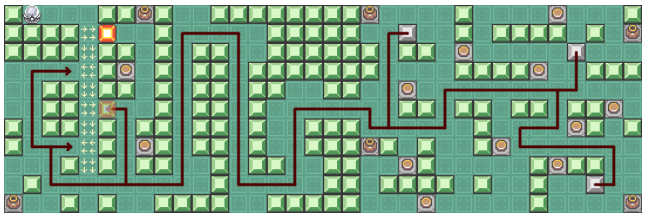
Depuis la salle du Grand Coffre, poussez la statue en haut à droite dans le trou géant de la salle à l'est. Sautez en contrebas et poussez la statue sur un des deux boutons, mettez un Bloc de Somaria sur le second, puis engouffrez-vous dans la sortie nord qui vient de se libérer après avoir rendu rouge l'interrupteur de cristal. Dans la salle suivante il y a deux fées pour panser un peu vos blessures. Déverrouillez la porte suivante et faites attention aux piques : ils suivent les tracés marrons sur le sol. Utilisez votre grappin en haut à droite pour arriver à l'escalier suivant.

Suivez le seul chemin disponible dans cet étage qui longe la corniche sur l'étage où vous étiez, avant de tomber, et sautez en contrebas une fois au bout pour arriver dans une salle remplie de

piques (immobiles) et de Hardhat Beetles. Si vous vous faites toucher, vous pouvez traverser les piques directement, c'est un raccourci viable. Remontez encore deux étages et poussez le bloc en-dessous de celui le plus à l'est : cela va ouvrir la porte au sud. Traversez la salle inondée, vous arrivez dans une salle avec des murs invisibles uniquement pour vous mais pas pour les ennemis. Il faut avancer en faisant un S, puis dans la salle à l'est tirez une flèche depuis la porte pour activer l'interrupteur de cristal au bout. Le bouton pour ouvrir la porte sud se trouve sous les crânes en bas à gauche. Refaites devenir l'interrupteur de cristal rouge pour la suite, et continuez. Pour l'instant vous n'avez pas le choix et devez continuer vers le sud. Une fois dans la salle avec l'immense ravin, prenez la première salle à gauche pour trouver un **Croissant**.

Revenez sur vos pas et depuis la salle des Gibdos, allez vers l'est : les plots oranges doivent être baissés. Sautez en contre-bas et après vous être débarrassés des ennemis, posez une bombe sur l'interrupteur de cristal et allez vite vers le nord-est pour récupérer une nouvelle Petite Clé. Suivez le seul chemin disponible vers l'est pour prendre un téléporteur vous ramenant à la salle inondée. Cette fois-ci vous pouvez ouvrir la salle verrouillée au sud des piques « emprisonnés ». Suivez l'étroit chemin à travers les abysses, et surtout ne vous ruez pas sur la dernière ligne droite : au bout se trouve le trou de l'entrée. Prenez l'escalier (si vous voulez vous pouvez aussi récupérer un **Croissant** dans la salle à l'est).

De retour au rez-de-chaussée, une nouvelle énigme avec des blocs à pousser vous attend. Elle est assez difficile, aussi il est conseillé de regarder le chemin à faire sur l'image ci-dessous.



Il est important de mettre en premier le bloc en haut à gauche, de mettre le Bloc de Somaria au milieu à droite, puis le second bloc en bas à gauche, de pousser le dernier bloc à côté du Bloc de Somaria pour pouvoir sauter au bout du chemin, de bloquer la fin de ce chemin par un Bloc de Somaria (faisant disparaître le précédent) et vous permettant de pousser une dernière fois le bloc milieu droite à l'endroit où se trouvait précédemment votre Bloc de Somaria. Ainsi, vous pouvez activer l'interrupteur de cristal et ouvrir la porte à l'ouest. Pour vous éviter du stress, vous pouvez aussi passer le long des platebandes du mur : vous ne risquez pas d'activer un bouton avec un saut mal placé (ne fonctionne que pour les plates-bandes sud). Bon courage. Une fois tout à l'ouest, tuez les deux gardes pour obtenir la **Grande Clé**. Pensez à poser une bombe sur le mur à l'ouest pour accéder au **Fragment de Cœur #30**. Plongez à nouveau aux tréfonds du donjon pour aller jusqu'au Grand Coffre et obtenir le **Bouclier Miroir**.

Continuez votre chemin vers la droite une fois votre nouveau bouclier équipé, et retournez dans la salle où les piques étaient emprisonnés (depuis la salle à l'est de celle du Grand Bouclier, il faut descendre et suivre le seul chemin). Laissez cette fois-ci l'interrupteur de cristal activé en bleu, allez au sud jusqu'à la longue salle avec un ravin au milieu, puis dirigez-vous tout à l'ouest et utilisez votre grappin pour passer par cette entrée. Grâce à votre bouclier, vous pouvez maintenant dépasser le laser. Vous pouvez empêcher les rayons de vous toucher même avec l'épée dégainée, la direction du bouclier reste celle de face (pour ne pas se faire toucher, il faut charger son épée vers le nord et se diriger ainsi jusqu'à dépasser le rayon). Au bout du chemin, sur la plateforme, lancez une bombe entre le deuxième et le troisième crâne. Vous êtes désormais à nouveau dans la salle au ravin, mais depuis le sud. Dirigez-vous à l'est, soulevez le crâne dans la salle à côté et activez le bouton : cela fait apparaître un coffre avec une **Petite Clé**.

Il faut désormais aller récupérer la Clé du Maître, qui se trouve derrière un double verrou (vous devez voir la salle dont il est question…). Pour cela, retournez au trou géant de l'entrée (au bout du petit chemin étroit), et plongez à nouveau dans les abysses pour une dernière fois. Refaites tout le trajet jusqu'à la salle du Grand Coffre, et refaites le chemin comme lorsque vous deviez activer les deux boutons de chaque côté d'un trou géant. Mais au lieu de vous diriger vers le trou, allez à l'est (les plots oranges doivent rester baissés tout le temps cette fois-ci). Refaites ensuite le chemin en sens inverse par rapport à toutes les fois où vous êtes passés dans ces salles, poussez le bloc vers le sud et vous pouvez accéder aux deux portes verrouillées à l'ouest. Vous obtenez la **Clé du Maître**. Retournez jusqu'au rez-de-chaussée et vous pouvez ouvrir la porte du boss situé après la grande salle des blocs, l'œil s'arrête de tirer lorsque vous ouvrez la porte.

2. Boss : Billy Le Téméraire

Voici le boss le plus inutile de l'histoire du jeu vidéo. Il ne fait que vous foncer dessus, vous n'avez pas besoin de bouger : donnez juste des coups d'épée à intervalles réguliers pour vous débarrasser de lui. Malgré tout, il vous confie un **Réceptacle de Cœur** à sa mort. Et vous en aurez besoin, car à peine après avoir descendu les escaliers…

3. Boss : Agahnim

Le combat est sensiblement le même qu'au donjon 5 : il envoie des boules de feu et il faut les lui renvoyer. Le problème étant qu'ici après six coups (attention, le sixième coup il renvoie l'attaque, mettez-vous à bonne distance), il fait appel à un ou deux doubles que vous pourrez détruire d'un coup d'épée (mais attention : ils ne craignent pas les renvois d'attaque). Vous devez trouver le bon, à savoir celui qui n'est pas transparent). Les boules vont très vite augmenter en nombre et en rapidité, les fées trouvées en chemin ne seront pas de trop… 8 nouveaux coups seront nécessaires pour l'abattre. Il invoque ses doubles quand il vient de se prendre une attaque, n'oubliez donc pas de perdre un peu de temps pour les désactiver d'un coup d'épée.

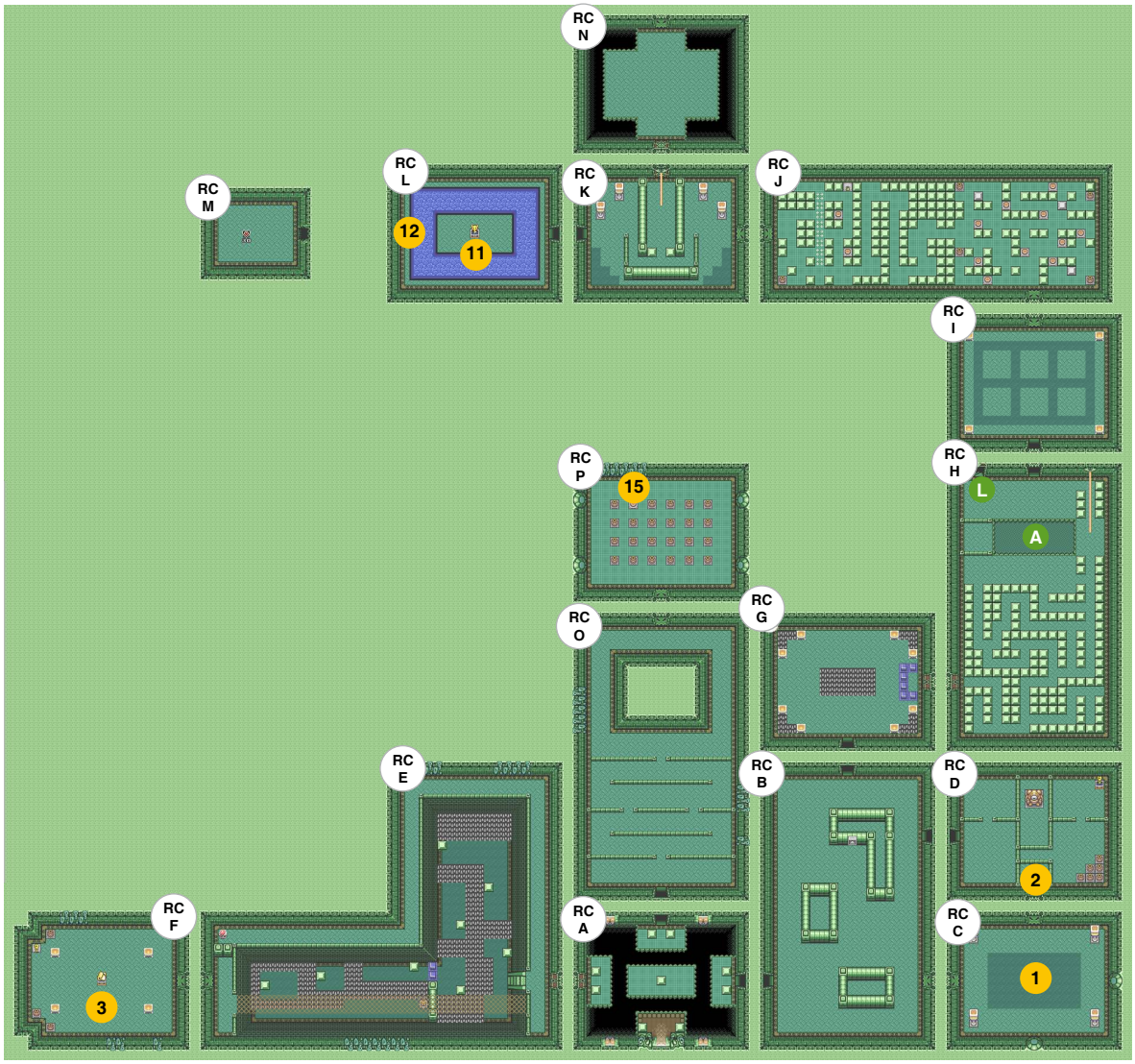
Une fois vaincu, il libère votre cher ennemi favori Ganon qui vous téléporte directement dans son donjon. Vous pouvez cependant en ressortir et utiliser le vortex pour y retourner facilement.

4. Plan

Légende

- 5 — Descriptions
- A — Téléporteurs, portes et correspondances
- -1 D — Salles : étage et nom de salle

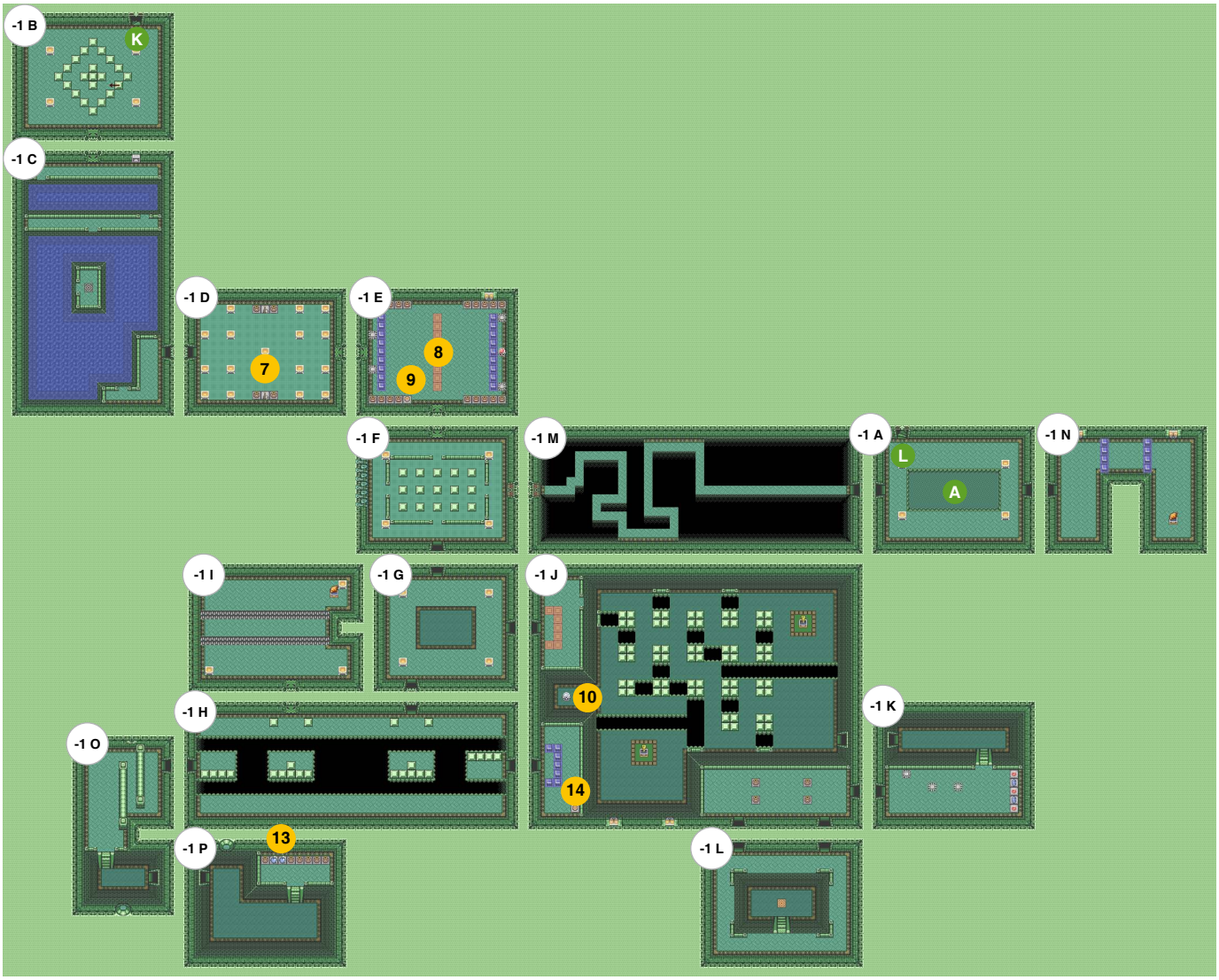
#	Description
1	Tuer tous les ennemis pour ouvrir les portes
2	Bouton ouvrant le passage caché sous le crâne
3	Tuer tous les ennemis pour faire apparaître le coffre
4	Tuer tous les ennemis pour faire apparaître le coffre
5	Bouton ouvrant la porte caché sous le crâne
6	Utiliser la statue et un bloc de Somaria sur les boutons
7	Murs invisibles seulement pour Link, faire un S
8	Utiliser une flèche à l'aveugle pour baisser les plots
9	Bouton ouvrant la porte caché sous le crâne
10	Interrupteur de cristal chrono pour le coffre : 8s
11	Tuer tous les ennemis pour faire apparaître le coffre
12	Mur friable : poser une bombe
13	Mur friable : poser une bombe
14	Bouton faisant apparaître le coffre caché sous le crâne
15	Bouton ouvrant la porte caché sous le crâne



Carte 51 - Donjon des Pics Rocheux - RDC

Salle	Ennemis
RC B	Helmasaur (x4)
RC C	Skeletor (x3) Popo (x3)
RC D	Mandibule (x3)
RC F	Garde Abeille (x4)
RC G	Gibdo (x5)
RC I	Globul (x3) Popo (x3)

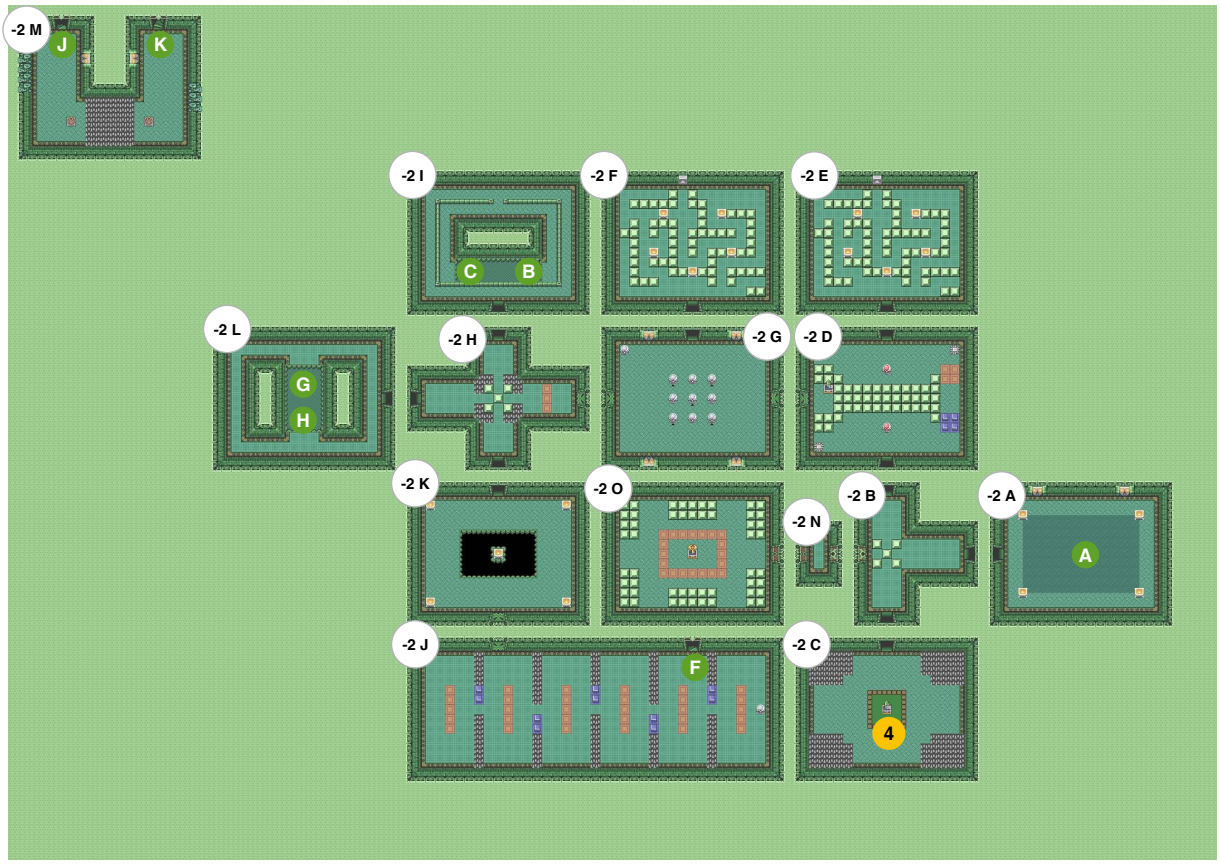
Salle	Ennemis
RC L	Bulblin Rouge (x2)
RC L	BILLY LE TEMERAIRE (BOSS)
RC O	Bulblin Rouge (x2)
RC P	Tetdoss (x2)



Carte 52 - Donjon des Pics Rocheux - 1er sous-sol

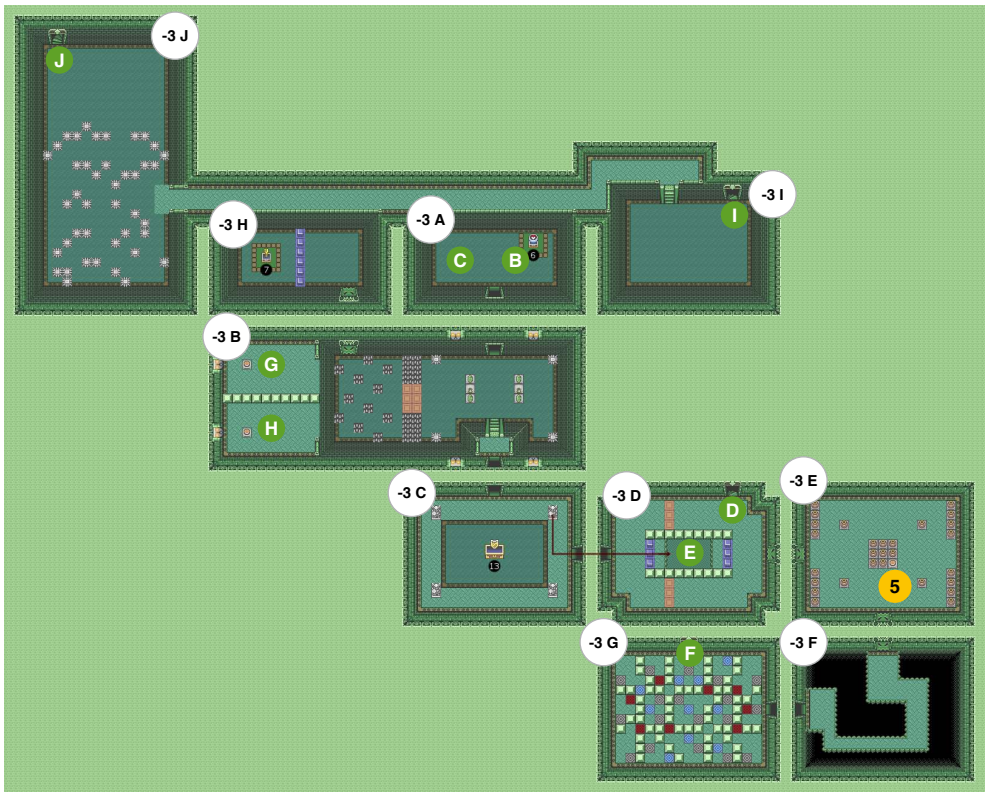
Salle	Ennemis
-1 B	Tetdoss (x2)
-1 D	Globul (x4)
-1 G	Gibdo (x3)
-1 I	Hardhat Beetle Bleu (x3)
-1 J	Hardhat Beetle Rouge (x4)

Salle	Ennemis
-1 L	Tetdoss (x2)
-1 M	Popo (x4)
-1 N	Skeletor (x2)
-1 P	Popo (x3)



Carte 53 - Donjon des Pics Rocheux - 2e sous-sol

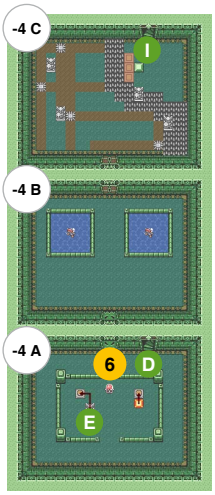
Salle	
-2 A	Bulblin Rouge (x2)
-2 C	Helmasaur (x4)
-2 J	Hardhat Beetle Bleu (x5)
-2 K	Hardhat Beetle Bleu (x3)
-2 L	Bulblin Rouge (x2)
-2 O	Mandibule (x4) Tetdoss (x2)



Carte 54 - Donjon des Pics Rocheux - 3e sous-sol

Salle	Ennemis
-3 A	Tetdoss (x4)
-3 E	Bulblin Rouge (x2)
-3 F	Popo (x3)
-3 J	Hardhat Beetle Rouge (x4)

Salle	Ennemis
-4 A	Tetdoss (x1)



Carte 55 - Donjon des Pics Rocheux - 4e sous-sol

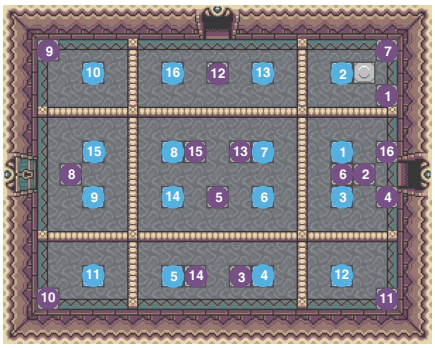
18. Temple des Souvenirs (Niveau 9)

1. Le donjon

Avant de vous lancer dans ce donjon, vous pouvez regarder la soluce page 32 pour récupérer 300 rubis et la Clé d'Os (nécessaire à l'obtention d'un objet optionnel extrêmement puissant) et récupérer le Fragment de Cœur #31 (page 61). Achetez les dernières améliorations que vous souhaitez dans la boutique du village, et vous êtes bons pour partir à l'assaut du dernier donjon du jeu.

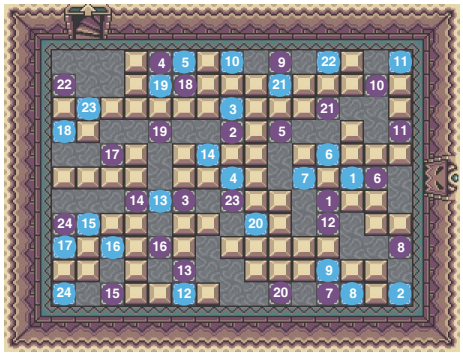
Il sera extrêmement long, vous serez prévenu. Dans la seconde salle, tuez les deux Gardes Cochons pour ouvrir la porte. Dans la salle suivante, il faut vous frayer un chemin en allumant les torches pour le faire apparaître. S'il disparaît il reste praticable, mais vous ne verrez plus où vous mettez les pieds…

Prenez la salle au sud-est en premier et suivez le chemin pour trouver au bout une **Petite Clé**. Retournez à la salle avec les dalles invisibles, puis prenez cette fois-ci la sortie nord-ouest. A nouveau un dédale de téléporteurs. Prenez en premier celui du bas, celui de gauche et celui en haut à gauche.



Ouvrez la porte verrouillée. Utilisez votre grappin pour atteindre le crâne au nord de la nouvelle salle, et actionnez le bouton qu'il cache. Dirigez-vous vers le sud. Actionnez les boutons dans l'ordre des aiguilles d'une montre, peu importe le premier. Passez la salle avec les boutons rouges sur la gauche, et dans la salle suivante utilisez votre grappin pour atteindre le crâne sur la plateforme centrale. En tuant les deux Gibdos qui apparaissent, vous faites apparaître un coffre contenant **300 Rubis**. Allez dans la salle au nord et activez l'interrupteur de cristal pour qu'il devienne bleu, puis descendez d'un étage depuis la salle aux Gibdos.

Dans cette salle, vous devrez faire le parcours en douze secondes pour passer la porte. Inutile de courir, avec tous les obstacles ça vous ralentira plus qu'autre chose. Une fois de l'autre côté, c'est reparti pour un nouveau (et dernier) dédale de téléporteurs.



Vous pouvez vous référer à la map spéciale qui indique où débouche chaque téléporteur, mais vous pouvez aussi suivre ces indications : prenez le premier téléporteur, puis celui juste à gauche et un cran au nord de votre arrivée. Continuez vers le nord un cran puis prenez celui à droite.

Montez d'un étage, puis dans la salle au nord (la salle aux boutons rouges), marchez sur les deux boutons du centre. Cela fait apparaître un coffre. Retournez sur vos pas. Dans le dédale, prenez le premier téléporteur (pas le choix), puis celui juste au-dessus de vous, à droite et enfin celui deux crans à droite et un cran vers le bas. Remontez d'un étage et prenez le coffre que vous avez fait apparaître : il contient la **Carte**. Retournez dans la salle où vous aviez pris la **Petite Clé** à l'est de la salle : les plots bleus sont désormais baissés. Si vous ne savez pas où passer dans le dédale des téléporteurs, prenez celui du haut puis celui en bas à droite. Une fois dans la salle au nord de celle où vous aviez obtenu la clé, tuez tous les ennemis pour faire apparaître le coffre. Il contient une Petite Clé. Prenez vers le nord et suivez le seul chemin disponible. Au bout se trouve une porte verrouillée. Frayez-vous un passage à travers les plots, les blocs, les pieux et les ravins. Dans la salle à l'ouest, jouez avec l'interrupteur de cristal et les crânes pour actionner les boutons sous ces derniers et faire apparaître le coffre. Vous y trouverez une **Petite Clé**. Pour repartir vers le téléporteur au nord, l'interrupteur de cristal doit être rouge.

Vous tombez dans une embuscade. Tuez tous les ennemis pour faire apparaître le coffre contenant la **Grande Clé** et ouvrir la porte. Sortez par le sud puis l'est, et prenez le contenu du Grand Coffre dans cette salle. Vous obtenez la **Cotte de Mailles Rouge**.

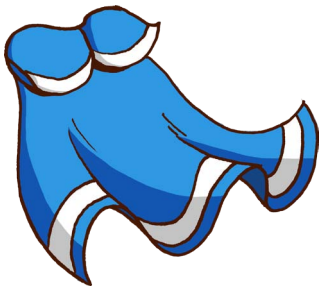
Sortez par le sud et prenez le téléporteur à gauche. Prenez la première sortie au nord dans la salle des dalles invisibles. Actionnez tous les interrupteurs pour sortir par la droite, puis prenez vers le nord. Sous un crâne deux salles plus loin se cache une **Petite Clé**. Retournez dans la salle aux trois plots oranges, partez sur la droite, puis une salle vers le nord et enfin à gauche en contrebas. Vous arrivez devant la Grande Porte. Prenez garde aux ravins dans cette salle, ils sont traîtres. Montez d'un étage grâce aux escaliers au nord. Suivez le chemin entre les pieux, ne vous arrêtez pas par la porte verrouillée.

A l'est se trouve une petite salle avec sept coffres. Ouvrez-les dans cet ordre : **3** **6** **2** **7** **5** **1** **4**. Vous obtenez la **Boussole**.

Retournez à la porte verrouillée et ouvrez-la. Tuez tous les ennemis pour ouvrir les portes. A l'ouest, sous les crânes se trouvent des boutons. Comme vous l'indique la dalle-indice, activez-les dans l'ordre des aiguilles d'une montre, peu importe le premier, pour ouvrir les passages. Prenez par le sud, puis déverrouillez la porte à l'est. Dans la salle suivante, il ne faut pas passer par certains endroits pour que la porte reste ouverte. Restez toujours le plus loin du trajet direct vers la porte, sauf à la fin où vous pouvez longer le mur. Dans la salle suivante au sud, il faut utiliser des torches encore une fois pour faire apparaître le chemin.

Dans un premier temps, prenez par la droite. Sous le premier crâne se trouve un bouton qui ouvre la porte. Dans cette salle, la règle d'or est de toujours changer de direction quand une ligne ou un trou se dresse devant vous. Suivez ensuite le seul chemin disponible et au bout vous trouverez une **Petite Clé**. Retournez dans la salle avec le petit chemin en dalle invisible, et prenez par la gauche. Vous pouvez récupérer deux fées au nord en poussant un des blocs vers le sud (le quatrième de la rangée de gauche). Sortez sur la corniche et récupérez le dernier **Fragment de Cœur #32**. A ce stade, vous devriez avoir les 20 cœurs. Ne sautez pas de la corniche si vous ne voulez pas tout recommencer ! Retournez dans le donjon par l'entrée à l'est. Faites un crochet par la gauche, déverrouillez la porte et soulevez le crâne en haut à droite pour ouvrir la porte. Dans cette salle, il faut naviguer entre les deux abris dans le bon ordre. Commencez par celui du bas, puis celui du haut, à nouveau celui du bas et enfin celui du bas. Montez d'un étage (l'escalier est au nord de la salle).

Suivez le chemin et tuez les ennemis pour ouvrir la porte. A l'est se trouve un téléporteur. Jouez avec l'interrupteur de cristal pour abaisser les plots bleus puis les relever. Dans la salle à l'ouest, vous n'avez pas le choix et devez sortir par le nord. Prenez le chemin tout à gauche et récupérez les **50 Rubis**, puis sortez par l'ouest. Franchissez les pieux pour tomber dans une nouvelle embuscade : une multitude de Hardhat Beetles vont vous mener la vie dure. N'hésitez pas à user et abuser des outils paralysants. Vous n'avez pas le choix, prenez l'escalier ouest. Sautez en contrebas dans la salle au nord, prenez l'escalier en haut à gauche, activez l'interrupteur de l'autre côté de la porte au nord puis sortez par le sud. Continuez dans la salle suivante, et descendez d'un étage par l'escalier de gauche. Parlez à la première dalle-indice, et suivez les indications en changeant d'étage quand besoin est. Passez par la porte ainsi ouverte, et reprenez le même chemin. Cette fois-ci, dans la salle de l'embuscade, prenez la première porte. Vous pouvez récupérer ainsi une **Petite Clé** dans la salle remplie de lave. Celle-ci va être utilisée dans la salle au sud. Derrière se trouve le dernier Grand Coffre de l'aventure, contenant la **Cape Magique**.



Remontez vers le nord jusqu'à la porte derrière laquelle se trouve l'interrupteur de cristal au milieu des pieux. A sa droite, la Cape Magique vous averti que le mur est faible. Profitez-en pour le détruire d'une bombe bien placée. L'interrupteur de cristal doit être rouge pour passer dans la salle suivante. Dirigez-vous à côté de la porte verrouillée : la Cape Magique vous indique un nouveau mur faible. Détruisez-le à coup de bombes et activez l'interrupteur de l'autre côté : vous pouvez maintenant résoudre l'énigme de la salle à l'est. Le bouton faisant apparaître le coffre se trouve tout au nord. Activez-le et ruez-vous vers le coffre, car il ne restera visible que pendant cinq secondes. Il contient une **Petite Clé**. Déverrouillez la porte au nord-ouest, suivez le chemin et au bout se trouve un crâne cachant le bouton ouvrant les portes de la salle de droite. Continuez votre route vers l'est et prenez l'escalier derrière les plots bleus. En prenant le premier escalier rencontré, vous ouvrirez un raccourci pour cette partie du donjon grâce à un bouton caché par un crâne. Remontez d'un étage et touchez le jackpot : **230 Rubis** vous attendent sur le sol (en petites coupures de 5 rubis). Activez l'interrupteur de cristal et remontez par la droite. Partez vers l'est puis vers le sud. Tuez tous les ennemis pour faire apparaître le coffre contenant une **Petite Clé**. A droite de la salle au nord se trouve l'interrupteur de cristal qui doit devenir bleu. Retournez dans la salle aux deux escaliers, puis déverrouillez la porte au sud. Tombez dans le trou et prenez le téléporteur au nord.

Vous voici dans le Donjon de l'Aigle, du premier Legend of Zelda. Dans les deux salles latérales, il n'y a que des Skeletors à tuer sans conséquences. Prenez vers le nord et tuez les deux Hommes-Chiens pour ouvrir les portes. Dans la salle au nord, poussez le bloc vers le centre pour ouvrir les portes, à l'est une **Petite Clé** vous attend au milieu d'Helmasaurs. Prenez ensuite vers l'ouest et tuez les deux Gibdos pour ouvrir les portes. Au nord, poussez à nouveau le bloc pour ouvrir la porte de gauche. Empruntez-la pour arriver dans la salle des Enfants de Solarus, qui vous expliqueront comment vaincre Ganon. Déverrouillez ensuite la porte à l'est et continuez ainsi jusqu'à arriver à un escalier. Poussez le bloc à gauche, et prenez la **Petite Clé** dans la salle à l'ouest. Retournez à l'escalier et déverrouillez la porte au nord après l'avoir pris. Ici, Khotor n'attend que de se faire rosser pour vous ouvrir la suite du donjon. Vous voici enfin dans la dernière partie du donjon avant le combat final : dans ces salles, vous devez toujours suivre les flèches présentes

en majorité. Voici la bonne direction : nord, nord, ouest, nord, ouest, ouest, nord, nord, est, nord. Le téléporteur vous ramène au début du donjon, aussi profitez-en pour acheter vos dernières potions, vous devriez avoir amassé un petit pactole dans ce donjon. Une fois prêt, sautez dans le gouffre pour affronter Ganon.

2. Boss: Ganon

Ganon n'est pas compliqué en soit, il est juste très endurant et, comme d'habitude, plus il va perdre de vie, plus ses attaques seront longues et difficiles à esquiver.

Le maître mot ici est l'ordre d'allumage des torches : vous devez absolument les allumer dans le sens trigonométrique, comme dans le reste de ce donjon. A chaque fois que les quatre torches ont été allumées dans le bon ordre, un bloc portant le symbole de la Triforce apparaît. Vous devez envoyer ce bloc sur Ganon pour qu'il soit vulnérable. Pendant cette phase, il va s'entourer de chauve-souris (en général huit), mais inutile de vous acharner, il est invincible durant toute cette phase.

Pendant que vous essayerez d'allumer les torches, il vous crachera des boules de feu avec une flaque flambante qui restera lors de l'impact, comme les boules de feu du Phénix. Plus le combat avancera, plus nombreuses seront les boules de feu. Attendez qu'il ait fini de les cracher pour lui lancer le bloc. Après chaque envoi de bloc triforce qu'il essuie, il fera s'écrouler une partie de l'arène. Lorsque les quatre bords seront écroulés, la phase deux s'enclenche et allumer les torches fera apparaître quatre interrupteurs de cristal, chacun ayant un effet spécifique (le placement est aléatoire à chaque apparition). Ils peuvent : faire apparaître des objets aléatoirement sur le terrain (se référer au bestiaire pour les probabilités), arrêter toute attaque en cours ou annuler la prochaine attaque de Ganon, envoyer des chauves-souris enflammées de points fixes de l'écran, ou faire apparaître le bloc Triforce.

Ganon possède 24 points de vie, vous mettrez autant de coups d'épée simple pour le tuer (moins selon la puissance de votre lame).

3. Plan

Légende

5 Descriptions

L Téléporteurs, portes et correspondances

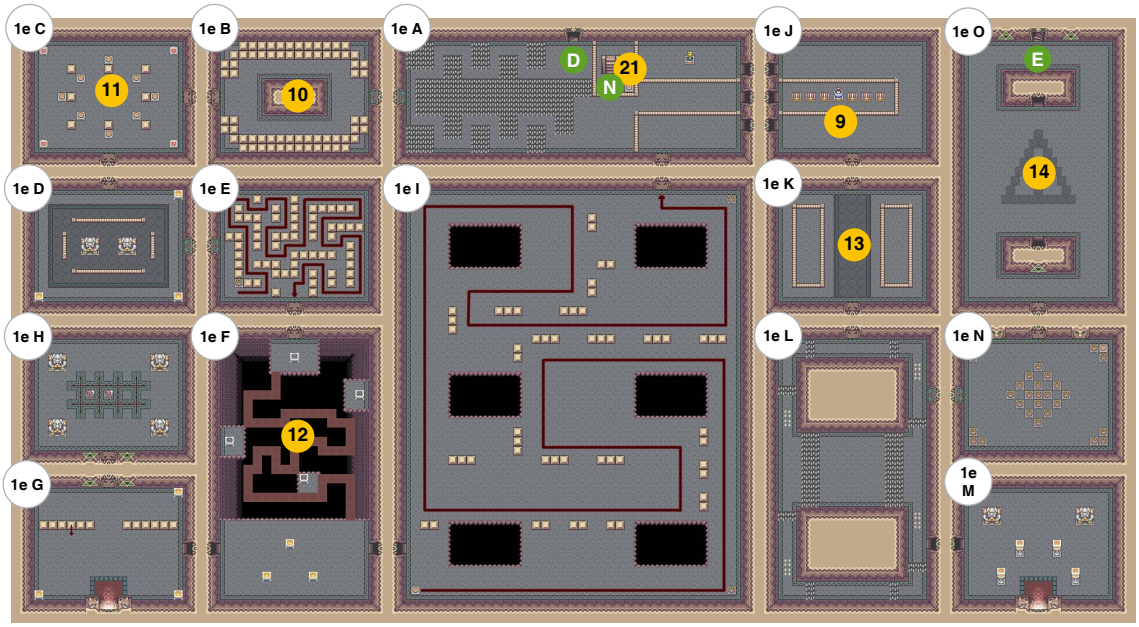
-1 D Salles : étage et nom de salle

#	Description
1	Tuer tous les ennemis pour ouvrir la porte
2	Allumer les torches pour faire apparaître le chemin
3	Actionner les interrupteurs dans le sens trigonométrique
4	Tuer tous les ennemis pour faire apparaître le coffre
5	Bouton ouvrant la porte chronométré : 12s
6	Passer par les boutons centraux pour afficher le coffre
7	Tuer tous les ennemis pour faire apparaître le coffre
8	Boutons cachés sous les crânes pour afficher le coffre
9	Ouvrir les coffres dans cet ordre 3 6 2 7 5 1 4
10	Tuer tous les ennemis pour ouvrir les portes
11	Actionner les interrupteurs dans le sens trigonométrique
12	Allumer les torches pour faire apparaître le chemin
13	Tuer tous les ennemis pour ouvrir les portes
14	Aller dans les abris bas, haut, bas et bas
15	Tuer tous les ennemis pour ouvrir la porte
16	Suivre les dalles-indices pour ouvrir la porte
17	Poser une bombe pour ouvrir la voie
18	Poser une bombe pour ouvrir la voie
19	Bouton affichant le coffre timé : 5s
20	Bouton ouvrant les portes caché sous un crâne
21	Bouton ouvrant un raccourci caché sous un crâne
22	Tuer tous les ennemis pour faire apparaître le coffre
23	Tuer tous les ennemis pour ouvrir les portes
24	Tuer tous les ennemis pour ouvrir les portes

Cartes

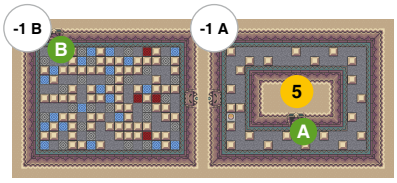
Carte 56 - Temple des Souvenirs - RDC

Salle	Ennemis
RC B	Soldat Cochon Bleu (x1) Soldat Cochon Rouge (x1)
RC E	Popo (x6)
RC J	Gibdo (x2)
RC M	Soldat Cochon Bleu (x1) Soldat Cochon Rouge (x2)
RC V	Soldat Cochon Bleu (x2) Soldat Cochon Rouge (x1)
RC Y	Soldat Cochon Bleu (x2) Soldat Cochon Rouge (x1)



Carte 57 - Temple des Souvenirs - 1er étage

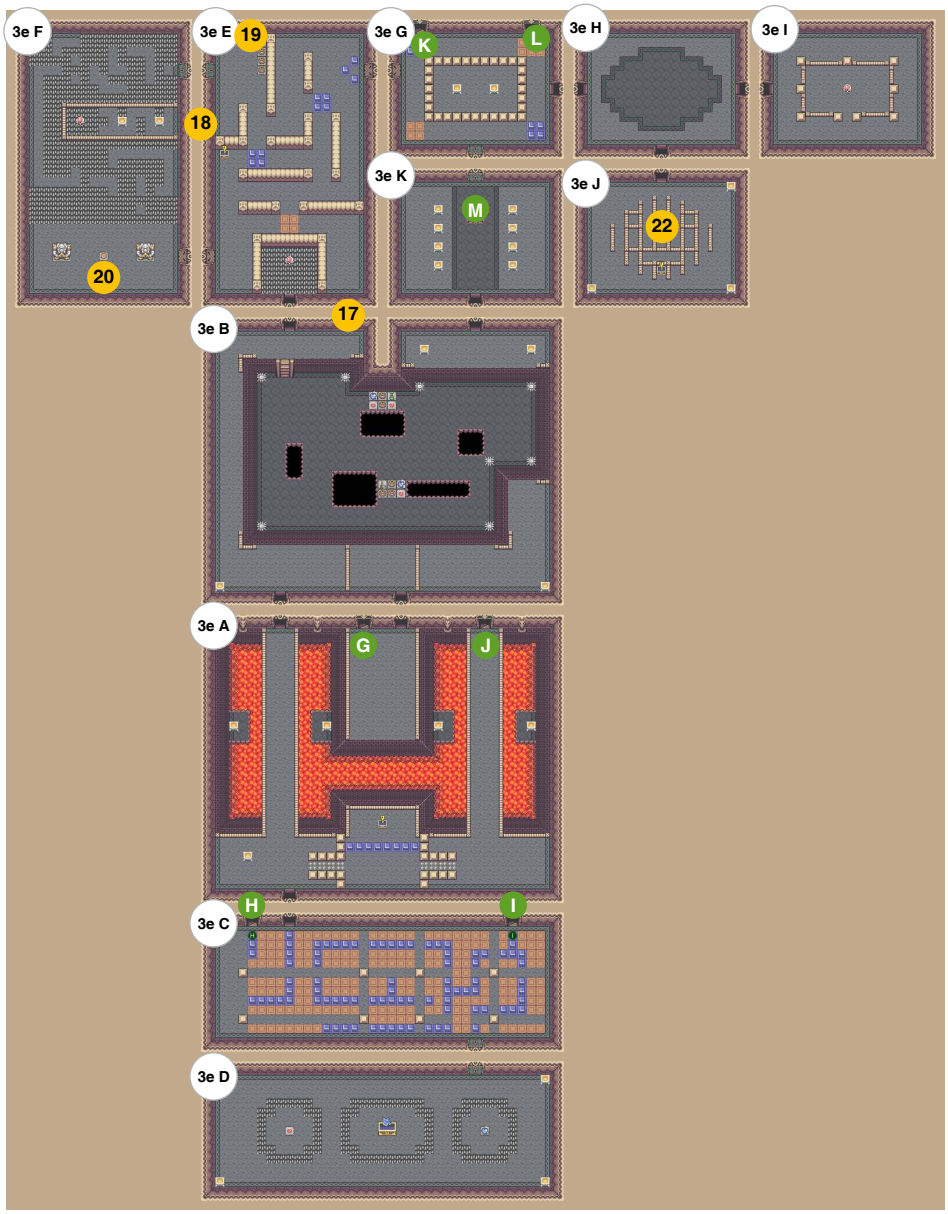
Salle	Ennemis
1e A	Soldat Cochon Bleu (x1)
1e B	Soldat Cochon Bleu (x1) Soldat Cochon Rouge (x1)
1e C	Soldat Cochon Bleu (x2)
1e D	Hardhat Beetle Bleu (x1) Hardhat Beetle Rouge (x1) Soldat Cochon Bleu (x1)
1e G	Gibdo (x2)
1e J	Soldat Cochon Bleu (x1)



Carte 58 - Temple des Souvenirs - 1er sous-sol

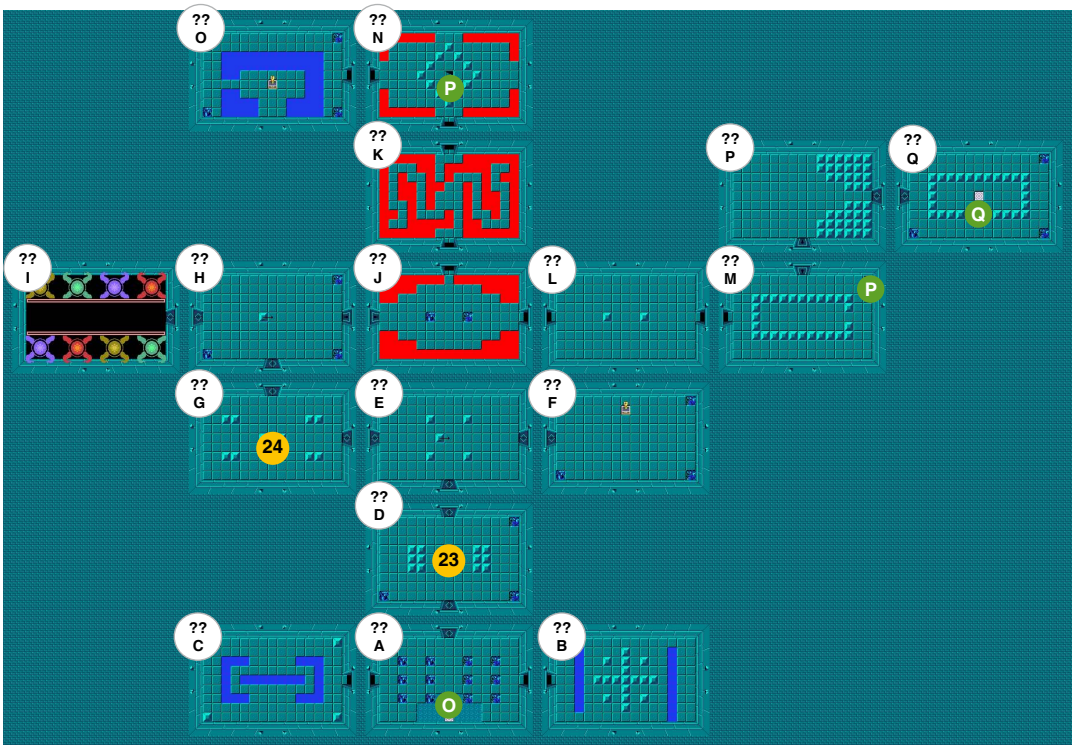
Carte 59 - Temple des Souvenirs - 2e étage

Salle	Ennemis
2e A	Gibdo (x2) Skeletor (x2)
2e F	Hardhat Beetle Bleu (x9) Hardhat Beetle Rouge (x7)



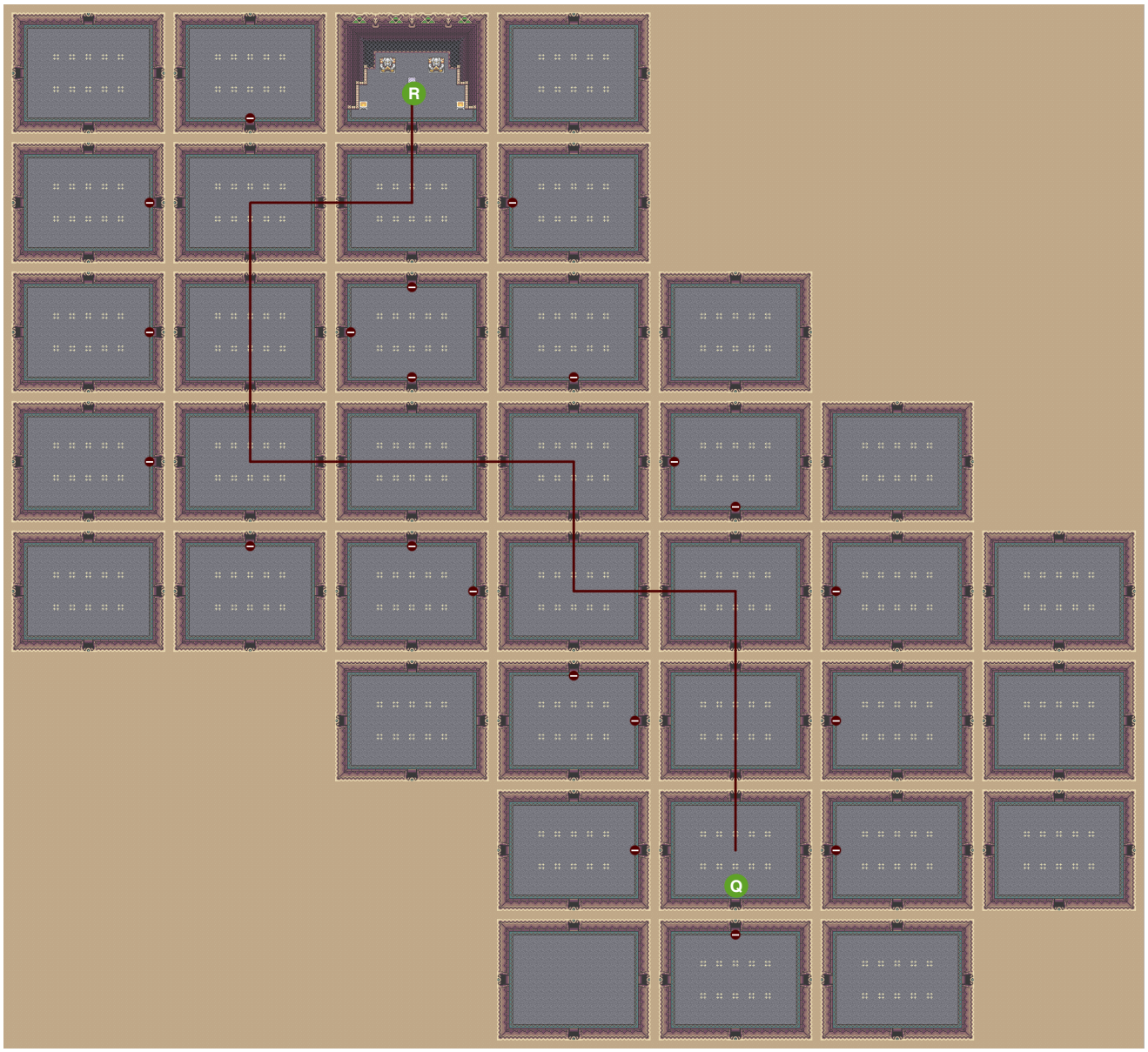
Carte 60 - Temple des Souvenirs - 3e étage

Salle	Ennemis
3e B	Hardhat Beetle Bleu (x2) Hardhat Beetle Rouge (x2) Soldat Cochon Bleu (x2) Soldat Cochon Rouge (x1) Tetdoss (x1)
3e D	Hardhat Beetle Bleu (x1) Hardhat Beetle Rouge (x1)
3e H	Gibdo (x2) Popo (x2)
3e J	Soldat Cochon Rouge (x2)



Carte 61 - Temple des Souvenirs - Donjon de l'Aigle

Salle	Ennemis
?? B	Skeletor (x1)
?? C	Skeletor (x2)
?? D	Homme-chien Bleu (x1) Homme-chien Rouge (x1)
?? F	Helmasaur (x3)
?? G	Gibdo (x2)
?? L	Skeletor (x1)
?? M	Hardhat Beetle Bleu (x1)
?? P	Khotor (x1)



Carte 62 - Temple des Souvenirs - Labyrinthe infini

2. Annexes

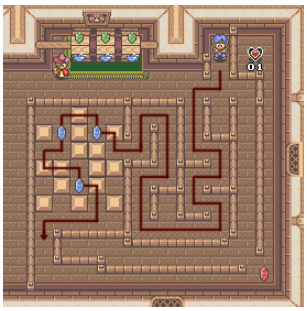
1. Fragments de cœur

01 Maison des Rubis

Faites le mini-jeu tout à droite. Pour 10 rubis, il faut traverser un petit labyrinthe et se frayer un passage à travers les blocs (on peut les pousser plusieurs fois).

Walkthrough :

Episode 1, 04:30



02 Caverne de Lyriann

Dans le coffre de l'étage inférieur, après être tombé dans le minuscule trou en bas à droite de la salle de départ, il faut défaire les dalles invisibles.

Walkthrough : Episode 1, 20:00

Carte : page 10

03 Donjon de la Forêt

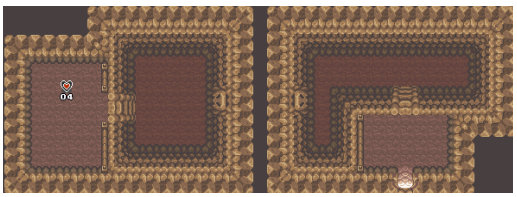
Après le mini-boss, continuer le chemin et à l'embranchement sortir par le bas. Le quart de cœur se trouve sur la corniche.

Walkthrough : Episode 2, 11:45

04 Caverne du Trou Fleuri

A l'ouest du village, tomber dans le trou où se situe deux entrées, à côté de la cabine télépathique.

Walkthrough : Episode 3, 01:50



05 Caverne du Roc

Après le deuxième chou-péteur rencontré, le fragment est légèrement visible sous la plateforme avec les deux escaliers. Il faut soulever un vase invisible pour l'atteindre.

Walkthrough : Episode 4, 04:00

Carte : page 20

06 Abords nord de Lyriann

Au nord du village (et à l'est de la Caverne du Roc, où l'on devait sauter en diagonale en suivant les feuilles au début du jeu), après avoir récupéré le super boomerang, là où il y a deux trous à sauter normalement, il suffit de lancer le boomerang au nord depuis le trou de gauche et de se diriger rapidement vers la droite pour récupérer le fragment via le retour de boomerang.

Walkthrough :

Episode 5, 06:00

07 Donjon de la Forêt

Après avoir obtenu les bombes, exploser le mur du rez-de-chaussée.

Walkthrough : Episode 5, 10:00

Carte : page 14

08 Maison de Link

Après avoir obtenu les bombes, détruire le mur fissuré à côté du coffre à 50 rubis.

Walkthrough : Episode 5, 11:20

Carte : page 8

09 Antre de Maître Arbor

Dans le labyrinthe dans le noir, au second étage. Il faut prendre d'abord à droite, puis aux cinq embranchements prendre le deuxième en partant du bas, se frayer un chemin jusqu'au bouton pour ouvrir le passage, revenir au début du labyrinthe, prendre sur la gauche et longer le mur du labyrinthe (et non pas le mur de la salle).

Walkthrough : Episode 6, 07:30

Carte : page 27

10 Antre de Maître Arbor

En sortant sur la cime des arbres avant d'obtenir la Clé du Maître.

Walkthrough : Episode 6, 18:10

11 Boutique du Lac

À l'arrière-boutique, détruire le mur avec une bombe et le fragment se trouve dans le coffre derrière un roc.

Walkthrough : Episode 7, 05:45

12 Palais de Beaumont

Sous la plate-forme à l'entrée du donjon, il faut tomber dans le trou de droite et aller vers la gauche.

Walkthrough : Episode 8, 01:30

Carte : page 31

13 Ancien château

Le fragment se trouve sur le même îlot que l'interrupteur ouvrant les portes du château. Ce fragment ne peut pas être raté, il est nécessairement récupéré pour pouvoir sauter de l'îlot.

Walkthrough : Episode 9, 08:00

14 Ancien château

Après avoir récupéré la plume, sauter sur le second téléporteur à droite, puis par-dessus encore le prochain téléporteur. Le fragment se trouve en bas du couloir.

Walkthrough : Episode 10, 15:40

Carte : page 36

15 Labyrinthe du Vrai Héros

Sur le bon chemin pour aller prendre la pierre de feu des montagnes, là où la dalle-indice indique «le pire n'est pas à venir», prendre le second escalier.

Walkthrough : Episode 11, 23:30

Carte : page 40

16 Dédale d'Inferno

Pénétrer dans la salle du Grand Coffre par le haut et aller de suite vers le haut.

Walkthrough : Episode 13, 22:15

Carte : page 46

17 Tour des Cieux

Le fragment se trouve dans un coffre après la salle où il y a une sol rempli de tapis roulants, il faut utiliser le grapin.

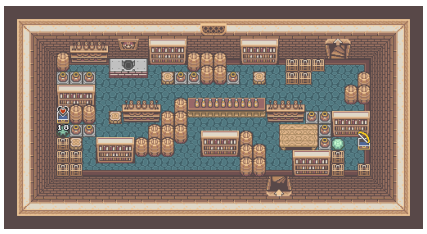
Walkthrough : Episode 12, 14:00

Carte : page 54

18 Maison de Sahasrahla

Le fragment se trouve au niveau de la cave de la maison, dans un coffre derrière une pierre noire.

Walkthrough : Episode 14, 06:20



19 Fontaine Féérique du Village

Monter à l'étage et résoudre le labyrinthe.

Walkthrough : Episode 14, 11:00

Carte : page 48

20 Maison des Coffres

Ouverte avec la Clé de Pierre, le mini jeu coûte 30 rubis et permet d'avoir la Clé de Bois, mais aussi un fragment de cœur.

Walkthrough : Episode 14, 17:15

21 Abords nord-est de Lyriann

Derrière la porte ouverte via la Clé de Bois, il faut ouvrir tous les coffres en une seule session.

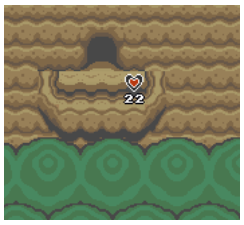
Walkthrough : Episode 14, 17:15

Carte : page 49

22 Abords du village

Après avoir sauté de la cascade du village, prendre le passage sur la droite et sortir sur la corniche.

Walkthrough : Episode 14, 21:00



23 Abords nord-est de Lyriann

Acheter ce fragment pour 499 rubis

Walkthrough : Episode 14, 23:15

24 Temple du Cristal

Dans le tuyau qui ne sert apparemment à rien, après être passé pour la première fois sur un grillage.

Walkthrough : Episode 15, 03:15

Carte :

25 Montagne des Terreurs

Depuis l'entrée ouest des montagnes (celle que l'on prend pour aller au Temple du Cristal, mais après le labyrinthe dans le noir), utiliser la Canne de Somaria dans la première salle pour aller à droite avec le grappin.

Walkthrough : Episode 16, 01:20

Carte : page 63

26 Grottes jumelles

Il y a un coffre que l'on ne peut atteindre qu'avec la Canne de Somaria. Il contient un fragment.

Walkthrough : Episode 16, 05:40

Carte :page 17

27 Rivière Sud

Depuis la caverne du fragment précédent, entrer dans la cave à l'ouest, et utiliser la Canne de Somaria pour ouvrir la sortie. Le fragment se trouve au bout de la falaise, en face de l'îlot sur lequel se trouvait la Clé de Glace.

Walkthrough : Episode 16, 06:50

28 Montagne des Terreurs

Montagne de la Terreur - En bas de la liane formée permettant d'accéder au Donjon des Pics Rocheux (niveau 8).

Walkthrough : Episode 16, 13:20

29 Montagne des Terreurs

Après avoir inversé la cascade, tomber sur le rebord pour entrer dans la première caverne possible, traverser la série de pic pour avoir le fragment (et tomber dans le trou pour avoir le dernier flacon accessoirement).

Walkthrough : Episode 16, 15:40

Carte : page 62

30 Donjon des Pics Rocheux

Dans la salle où il y a la Grande Clé (à gauche de la porte du boss), le mur de gauche peut être détruit.

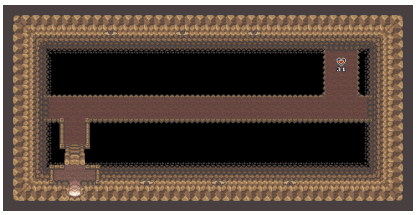
Walkthrough : Episode 17, 30:45

Carte :

31 Montagne des Terreurs

Utiliser le bloc de somaria pour aller dans la pièce avec deux momies et deux lézards dans le noir, et aller tout à droite, tomber dans le trou, sortir de la montagne et descendre la passerelle. Il y a une salle avec six lasers (possible de passer sans le bouclier miroir). Le fragment se trouve au bout.

Walkthrough : Episode 18, 05:30



32 Temple des Souvenirs

Au premier étage, on peut sortir par la droite. Le fragment se trouve à l'extérieur, entre les deux sorties.

Walkthrough : Episode 19, 20:00

2. Objets secondaires

1. Flacons magiques

Pâtisserie

Apportez six pommes au pâtissier (25 rubis pour 3 pommes au magasin du village) et il vous récompensera avec ce Flacon.

Cascade du Château d'Hyrule

Une fois que vous aurez les Palmes, vous pouvez faire le tour du Château et rentrer sous la cascade centrale au nord. Un coffre contenant le Flacon Magique vous y attend.

Hutte de la Sorcière

Lorsque vous avez accès à Inferno, allez dans la Hutte de la Sorcière à droite de celui-ci. Achetez une potion (n'importe laquelle) pour que la sorcière vous offre le troisième Flacon Magique.

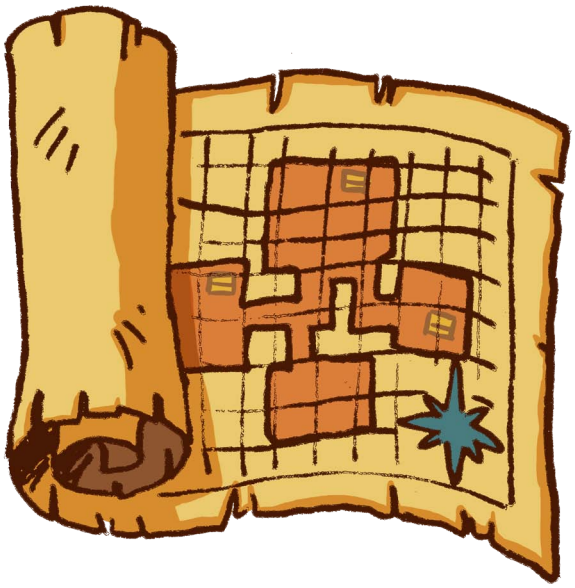
Montagne des Terreurs

A l'ouest du village, tomber dans le trou où se situe deux entrées, à côté de la cabine télépathique.

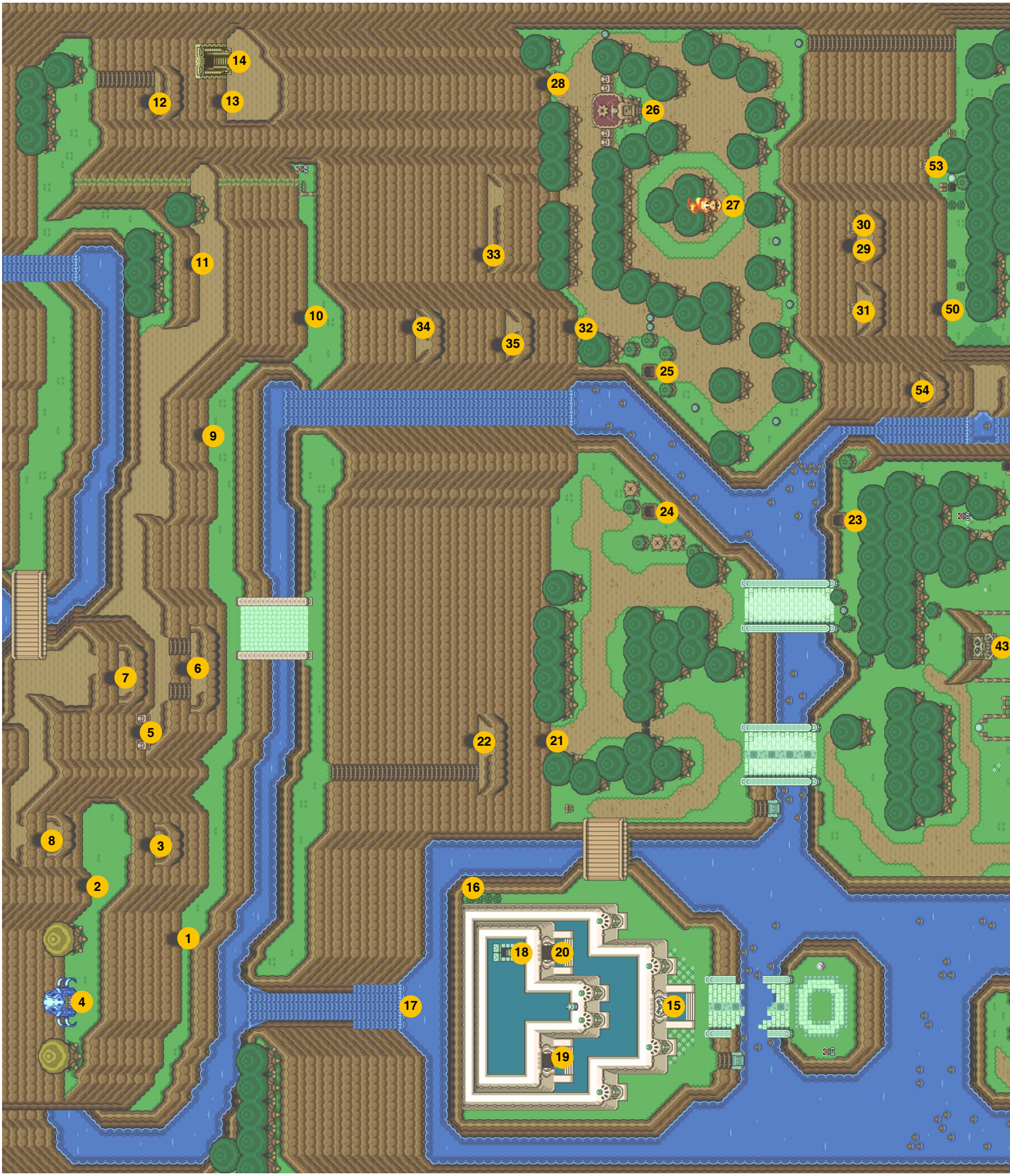
2. Précis d'Escrime

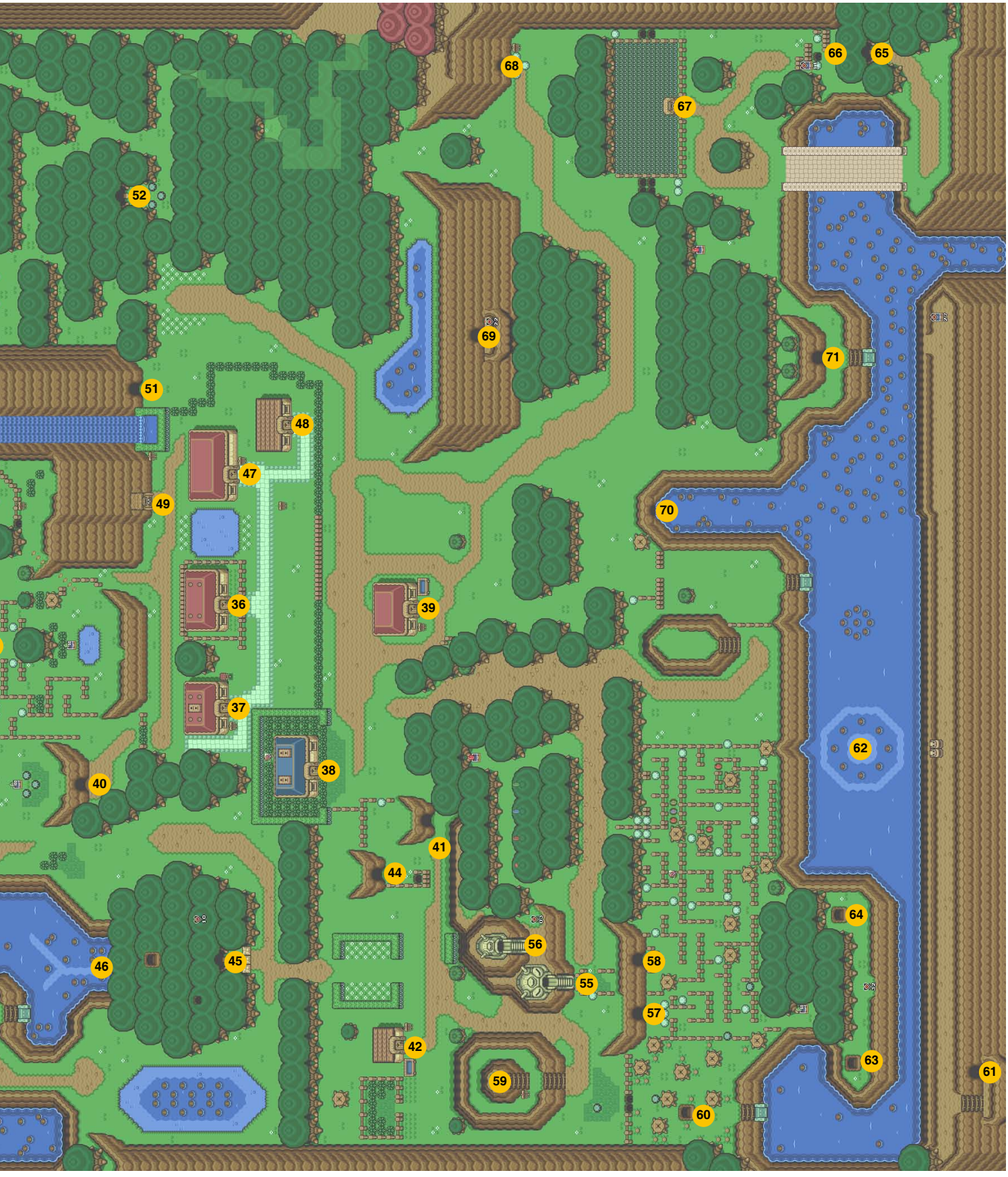
Pour récupérer l'**attaque tornade ultime**, allez sur la Montagne des Terreurs (à l'ouest) et passé le premier pont, dirigez-vous vers l'est. Allumez les torches après vous être débarrassés des pierres noires pour faire apparaître la Fée qui vous enseignera l'attaque.

3. Cartes d'Hyrule



1. Carte du Monde



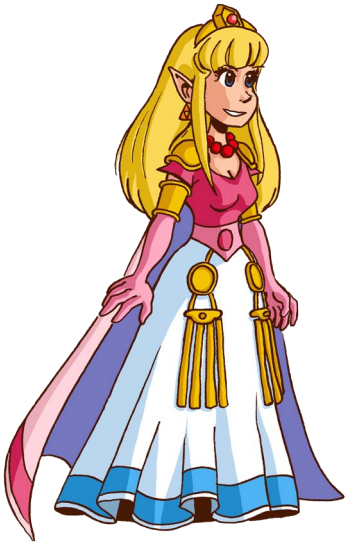

68
66
65
67
52
69
71
51
48
47
49
70
36
39
37
62
38
40
41
44
64
56
58
46
45
55
57
42
63
61
59
60

#	Description
1	Entrée Caverne Ouest RDC
2	Sortie Caverne Ouest 1er Etage (Sortie Ouest)
3	Sortie Caverne Ouest RDC (Sortie Est)
4	Temple de Cristal (Niveau 7)
5	Sortie Caverne Ouest 1er Etage (Sortie Est)
6	Caverne aux Lasers
7	Entrée Caverne Ouest 2nd Etage
8	Sortie Caverne Ouest 2nd Etage
9	Fontaine des Fées du Nord
10	Sortie Caverne Est 3eme Etage
11	Sortie Caverne Est 4eme Etage
12	Caverne de l'Illusion Optique
13	Sortie de la Caverne de l'Illusion Optique
14	Donjon des Pics Rocheux (Niveau 8)
15	Entrée Principale de l'Ancien Château (Niveau 5)
16	Entrée des Cachots
17	Entrée Cachette de la Cascade
18	Sortie sur les toits de l'Ancien Château
19	Sortie Aile Ouest de l'Ancien Château
20	Entrée Aile Est de l'Ancien Château
21	Entrée Labyrinthe du Vrai Héros
22	Sortie Labyrinthe du Vrai Héros
23	Entrée du Labyrinthe de la Rivière
24	Entrée Ouest du Canal
25	Entrée Est du Canal
26	Hutte de la Sorcière
27	Caverne d'Inferno (Niveau 6)
28	Bazar du Coin
29	Sortie Fontaine des Fées du Village
30	Entrée Fontaine des Fées du Village (1er Etage)
31	Tunnel de la Cascade

#	Description
32	Entrée Caverne Est RDC
33	Sortie Caverne Est 1er Etage
34	Sortie Caverne Est 2eme Etage
35	Entrée Caverne Est 1er Etage
36	Maison de Link
37	Magasin / Armurerie
38	Maison de Sahasrahla
39	Pâtisserie
40	Cave du Forgeron
41	Caverne du trou fleuri
42	Cabine télépathique
43	Caverne de Roc (Niveau 2)
44	Cave aux bombes
45	Antre de Maître Arbror (Niveau 3)
46	Entrée secrète Antre de Maître Arbror
47	Maison des Rubis
48	Maison de Mamie Lyly
49	Caverne de Lyriann
50	Fontaine des Fées de Lyriann
51	Cave de la Clé d'Os
52	Cave des Bois Perdus
53	Cave des Coffres
54	Tunnel de la Cascade
55	Donjon de la Forêt (Niveau 1)
56	Sortie secrète Donjon de la Forêt
57	Caves Jumelles
58	Caves Jumelles
59	Vers le Palais de Beaumont (Niveau 4)
60	Entrée Cave Ouest du Lac
61	Sortie Cave Ouest du Lac
62	Téléporteur vers Temple des Souvenirs (Niveau 9)

#	Description
63	Sortie ouest 1er étage Temple des Souvenirs
64	Sortie est 1er étage Temple des Souvenirs
65	Boutique du Lac
66	Sortie secrète Boutique du Lac
67	Maison aux Panneaux
68	Repaire de Billy le Téméraire
69	Sortie cachée Grotte sous la Cascade
70	Sortie Grotte sous la Cascade
71	Cave Est du Lac
72	Tour des Cieux (Niveau Secret)

2. Table des cartes



Carte 1 - Maison de Link 8
Carte 2 - Village de Lyriann 9
Carte 3 - Caverne de Lyriann - RDC 10
Carte 4 - Caverne de Lyriann - Sous-sol 1 10
Carte 5 - Donjon de la Forêt - RDC 14
Carte 6 - Donjon de la Forêt - Étage 1 14
Carte 7 - Donjon de la Forêt - Sous-sol 1 15
Carte 8 - Caves Jumelles 17
Carte 9 - Caverne de Roc - RDC 20
Carte 10 - Caverne de Roc - 1er Sous-sol 21
Carte 11 - Antre de Maître Arbor - RDC 26
Carte 12 - Antre de Maître Arbor - 1er étage 26
Carte 13 - Antre de Maître Arbor - 2ème étage 27
Carte 14 - Antre de Maître Arbor - 3ème étage 27
Carte 15 - Antre de Maître Arbor - 4ème étage 27
Carte 16 - Palais de Beaumont - Chambre froide 30
Carte 17 - Palais de Beaumont - RDC 31
Carte 18 - Palais de Beaumont - 1er Sous-sol 31
Carte 19 - Château d'Hyrule - RDC 36
Carte 20 - Château d'Hyrule - 1er étage 36
Carte 21 - Château d'Hyrule - 1er Sous-sol 37
Carte 22 - Épreuve de la Rivière - RDC 38
Carte 23 - Épreuve de la Rivière - 1er sous-sol 38
Carte 24 - Épreuve de Beaumont 39
Carte 25 - Épreuve de la Montagne - RDC 40
Carte 26 - Épreuve de la Montagne - 1er étage 40
Carte 27 - Dédale d'Inferno - RDC 43

Carte 28 - Dédale d'Inferno - 1er étage 44
Carte 29 - Dédale d'Inferno - 2ème étage 45
Carte 30 - Dédale d'Inferno - 3ème étage 46
Carte 31 - Grotte des Bois Perdus..... 47
Carte 32 - Grotte des Fées de Lyriann 48
Carte 33 - Grotte de la Cascade..... 49
Carte 34 - Tour Des Cieux - 1er sous-sol 52
Carte 35 - Tour Des Cieux - RDC..... 52
Carte 36 - Tour Des Cieux - 1er étage 53
Carte 37 - Tour Des Cieux - 2ème étage..... 53
Carte 38 - Tour Des Cieux - 3ème étage..... 54
Carte 39 - Tour Des Cieux - 4ème étage..... 54
Carte 40 - Temple du Cristal - RDC..... 58
Carte 41 - Temple du Cristal - 1er étage 59
Carte 42 - Temple du Cristal - 2ème étage 60
Carte 44 - Montagne des Terreurs Ouest - 1er étage 62
Carte 45 - Montagne des Terreurs Ouest - 2ème étage..... 62
Carte 43 - Montagne des Terreurs Ouest - RDC..... 62
Carte 46 - Montagne des Terreurs Est - RDC 63
Carte 47 - Montagne des Terreurs Est - 1er étage..... 63
Carte 48 - Montagne des Terreurs Est - 2ème étage 63
Carte 49 - Montagne des Terreurs Est - 3ème étage 63
Carte 50 - Montagne des Terreurs Est - 4ème étage 63
Carte 51 - Donjon des Pics Rocheux - RDC..... 67
Carte 52 - Donjon des Pics Rocheux - 1er sous-sol..... 68
Carte 53 - Donjon des Pics Rocheux - 2e sous-sol 69
Carte 54 - Donjon des Pics Rocheux - 3e sous-sol 70
Carte 55 - Donjon des Pics Rocheux - 4e sous-sol 70
Carte 56 - Temple des Souvenirs - RDC 74
Carte 57 - Temple des Souvenirs - 1er étage..... 75
Carte 58 - Temple des Souvenirs - 1er sous-sol 75
Carte 59 - Temple des Souvenirs - 2e étage..... 76
Carte 60 - Temple des Souvenirs - 3e étage..... 77
Carte 61 - Temple des Souvenirs - Donjon de l'Aigle..... 78
Carte 62 - Temple des Souvenirs - Labyrinthe infini..... 79

Christopho

BESOIN D'AIDE ?

WWW.ZELDA-SOLARUS.COM